新世紀の幕開けを飾る話題作が続々登場！ 2001年イチ押しのゲームはこれだ！

2001年2月1日発行（毎月1回1日発行） 第4巻第2号通巻32号 1999年11月12日第三種郵便物認可

月刊プレイオンライン

Play Online

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

2

FEBRUARY 2001
No.032

上質なエンターテインメントがここにある
インターネットで無料ゲームを探せ！

新大陸の全貌を暴く!!
「エバークエスト」拡張パック最速攻略情報

ビッグタイトル高密度攻略
GIANTS / BALDUR'S GATE II / Crimson Skies

Dreamcastで本格派オンラインRPGを体験しよう「ファンタシースターオンライン」

付録CD-ROM
QUAKE III:TEAM ARENA
SACRIFICE
Midtown Madness 2
4x4 EVOLUTION
FIFA2001 ワールドチャンピオンシップ
RUNE
最新ゲーム11作品がすぐに遊べる!!

英語が苦手な人でも安心
日本語版で始める大ヒット海外産RPG

ノート戦線、
動く巨大立体ジオラマが
第二次世界大戦の最前線で繰り広げられる戦略と戦術
史上最大
「サドンストライク」をご購入していただいた方の中から抽選で、タミヤの戦車模型をプレゼント!!
豪華プレゼント!!
総勢54名
www.tamiya.com/japan/products/56009tiger/tiger.htm
1等
1/16RC ドイツ重戦車 タイガーI
初期生産型 フルオペレーションセット
91,800円（税別）
組み立てキット
2名様
2等
DVD VIDEO
各3名様
戦争映画DVD-Video 3作品
3等
1/35
各4名様
戦車プラモデル
シリーズ
4等
歩兵
各15名様
フィギア
■応募期間●発売日～2001年1月末日（消印有効）
■応募方法●商品封入の申し込みハガキにて
■発　　表●2月10日M3ホームページにて（予定）
1ステージ最高1000ユニット！
狙撃兵、工作兵、装甲車、重戦車
あらゆるユニットが同時に作戦開始
完璧なシミュレーション
砲撃、爆発など、現実を忠実に再現
本物の戦場が今、目の前に
すべて破壊可能！
橋、家、要塞、樹木など、フィールド
上のすべてのオブジェクトが破壊可能
サドンストライク
SUDDEN STRIKE
史上最大の奇襲作戦
Windows95/98/Me 日本語版 2000年12月15日発売
株式会社ズー
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
URL:http://www.zoo.co.jp
サドンストライク日本語版公式サイト
http://suddenstrike.zoo.co.jp/
M3 DIGITAL
URL:http://www.m3e.co.jp/
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社

真っ只中!!
広がる世界で、君はどんな夢をみる。
オリジナルを忠実に再現!
第二次世界大戦で活躍した兵器、銃器
を忠実に再現。すべてがリアル
広大なフィールドマップ
河川や沼地、森林地帯に市街地
障害となるのか、地の利を生かすか
12人4チームのマルチプレイ!
マルチプレイによるネットワーク対戦
をサポート。生き残るのは誰だ
ノートPCでのプレイも快適です
NOTE-PC
OK!
SUDDEN STRIKE
公式ガイドブック
コーエーより
公式ガイドブック
発売決定!!
cdv
"CDV Software Entertainment AG. All rights reserved.
"CDV", the CDV log and Sudden Strike are trademarks of CDV Software Entertainment AG.
All other trademarks are the property of their respective companies."
FIREGLOW

いま、
ODNに入会すると
くまのプーさんメールグッズなど
抽選でいろいろ当たる!!

フレッツ・ISDNなら ベーシックプランがおすすめ! 24時間使い放題、1,950円/月。

ベーシックプラン	月額1,950円	24時間使い放題 入会金無料	フレッツ・ISDN対応

※フレッツ・ISDNはNTT地域会社の提供するISDN通話料定額制サービスです。

バリュープラン	月額1,300円	朝から晩まで使い放題 入会金無料

※22:00～5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。

◎モバイルプラン：月額980円／モバイルユースに最適・入会金無料

※詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。

通話料込みのまるごとプランも選べます。

1秒毎の課金計算だから、ムダなくおトク!!

「まるごと 1」	「まるごと 5」	「まるごと 10」	「まるごと 20」
1時間まで400円／月額	5時間まで1,400円／月額	10時間まで2,350円／月額	20時間まで4,700円／月額

※上記時間を超過の場合、10円／分がかかります。

大容量回線で、スイスイつながる。 日本テレコムならではの大容量回線（東京～大阪2,400Mb/s）だから、インターネットに高速アクセス。アクセスポイントも全国主要175都市に設置され、今後さらに増強予定です。

サポート体制&コンテンツも充実。 困ったときは、通話料無料のODNサポートセンターへ。専門のスタッフがさまざまな質問・トラブルを解決します。また、ODNにはコンテンツもいっぱい。ネットショッピングや占い、ゲーム、チャットなど盛り沢山です。

入会は本誌付録CD-ROMで簡単ラクラク。

＊ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。＊記載の価格は消費税別
＊記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。 ＊「電話代」：インターネット接続時の「通話料」

安心インターネット
ODN
Open Data Network

あなたのパソコンにプーさんがやってくる。
プーさんメール
プーさんメールも楽しめるのはODNだけだよ。
© Disney

こだわりのマルチアクセスサイト J-STYLE OPEN!

●お問い合わせは：ODNサポートセンター フリーコール0088-86（ODNサービス案内・無料） フリーコール0088-85（ODN接続サポート・無料）
9:00～21:00（平日）9:00～18:00（土・日・祝祭日）
<E-mail>odn-support@odn.ad.jp（ODNサービス案内）
詳しくは、ODNホームページへhttp://www.odn.ne.jp/

インターネットもマイラインも日本テレコムでOK!

国内電話は 0088 / 国際電話は 0041 / 日本テレコム / 携帯電話は J-PHONE / インターネットは ODN

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ODNに入ってプーさんメールで楽しもう!
トリプルチャンスプレゼントキャンペーン
2001年1月31日まで

いまODNに入会すると
もれなく「プーさんメール」がご利用できて
「プーさんメール」オリジナルGOODSが抽選で当たります。

しかも、チャンスは3回のトリプルチャンス!!
入会後、継続してODNをご利用になるとそれだけチャンスが広がります。
さあ、あなたもこの機会にODNに入会してステキなプレゼントをもらっちゃお!

詳しくは、ODNホームページ http://www.odn.ne.jp/
キャンペーン紹介ページ http://www.odncp.com/3chances

Disney's プーさんメール

FIRSTチャンス
チャンス① 抽選で合計150名に当たる!

期間中ODNに入会すると自動的に抽選対象となります。

Aコース 「プーさんメール」ロゴ入りオリジナルティーセット
かわいらしいプーさんの世界いっぱいのティーセットでゆったりした時間を楽しんでください。
(ポット1個+カップ&ソーサー2セット+大皿1枚+小皿5枚)

Bコース 「くまのプーさん」プリントスタジオ
プーさんのイラスト入りプリントがカンタンにできちゃうパソコンソフト(Windows)だよ。

Aコース・Bコースお好きな賞品を選べます。

さらにWチャンス
チャンス② 抽選で合計400名に当たる!

はずれた方全員を対象に、抽選でカワイイグッズをプレゼント!
賞品は事務局にて選ばせていただきます。

Aコース 「プーさんメール」ロゴ入りオリジナルボールペン
文字を書くのがきっと楽しくなる!
そんなカワイらしいボールペンです。

Bコース 「プーさんメール」オリジナルグリーティングカード(4枚セット)
たまには電子メールじゃないメールで、お祝いの言葉を贈ろう!

3ヶ月以上ご利用されるとBIGチャンス
チャンス③ 抽選で合計5名に当たる!

入会して3カ月以上経過したODNユーザーの方を対象に、ステキなご褒美を抽選でプレゼント!!
(抽選は5月初旬を予定しています。キャンペーン終了後、3カ月以上継続してご入会されている方が対象になります。)

(すでにODNにご入会されている方も、自動的にプレゼントの対象になります。とくにお手続きの必要はございません。)

旅行券5万円分
国内はもちろん海外旅行にも使える便利な旅行券でプーさんの住んでいる森まで遊びに行けるかも。

©Disney Enterprises, Inc.
当選者には賞品の発送をもって代えさせていただきます。
賞品は実物と異なる場合があります。

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!
「ODNスターターキット」利用法

スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。
*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。 *32MB以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

スタート
①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。
*ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。

④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。

⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。

*ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ
①[STEP1 契約約款の確認]
接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]
ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。

③[STEP3 お支払い方法の選択]
お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※

④[STEP4 アクセスポイントの選択]
バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。

⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。

⑥[STEP5 必要事項の入力]
ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
*お支払い方法によって入力画面は異なります。
*お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
*ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。
オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

⑦[STEP6 入力内容の確認]
入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
*複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。

⑧[Finish]
登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
*この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続
①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
*ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。
*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

●ご不明な点は ODNサポートセンター
フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料)
フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1

BALDUR'S GATE Ⅱ SHADOWS OF AMN

多彩なイベントやクエストに彩られた壮大なストーリーを持つ「BALDUR'S GATEⅡ:SHADOWS OF AMN」。2回目となるこの特集では、プロローグ部分を除く序盤から中盤までのスピード攻略法を紹介。また、ストーリーに直接関係するイベントをメインに取り上げて解説していく。

080

ジャイアンツ シチズンカブト

そう快なアクションゲーム「ジャイアンツ シチズンカブト」では、種族間の体格差が10倍以上もあり、各キャラクターが非常に個性的な能力を持っている。ここでは、各種族を選択してプレイする上での基本的な知識や、序盤ミッションの攻略情報を掲載する。

084

Combat Flight Simulator 2: WWⅡ Pacific Theater 092

本格的なフライトモデルが魅力の「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」は、機体を乗りこなす面白さを存分に味わえる作品だ。3回目となる今回の特集では、シングルプレイ／マルチプレイで役立つ空中戦術を伝授する。

Crimson Skies

巧みな演出と斬新(ざんしん)な要素が盛りだくさんの「Crimson Skies」は、シングルプレイだけでなく、マルチプレイも非常に熱い。今回はマルチプレイモードの解説と、空中戦で勝利するためのコツをアドバイスする。

088

Midtown Madness 2 094

1月号のサンフランシスコの紹介に引き続き、今月はロンドンの町がどのように再現されているかを解説していこう。伝統と近代的な文化を併せ持つロンドンでは、豪華な装飾が施された重厚な建築物の中や、チューブと呼ばれる地下鉄の線路内を、思うままに走り回ることができる。この記事を読んで、そのリアルさを実感してほしい。

サドンストライク～史上最大の奇襲作戦～ 096

「サドンストライク」には、ユニット生産というシステムが存在しない。そのため、初期配備のユニットを極力失わずにゲームを進めていくという、ち密な戦略が要求される。この特集では、ゲームの概要と基本的な戦略の立て方を解説。また、ソビエト、ドイツ、連合軍のユニット情報も掲載する。

RUNE 098

北欧の海賊“バイキング”の世界を舞台にした3Dアクションアドベンチャー「RUNE」のマルチプレイ必勝法を紹介する。この作品では、ちょっとした戦闘テクニックを使って敵の裏をかけば、スマートな戦いが可能になるのだ。

2

February 2001

ニュース

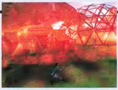
018 新世紀の幕開けを飾る話題作が続々登場 2001年イチ押しのネットワークゲームはこれだ!

032 Play Online NEWS Summary

●「ULTIMA ONLINE:THIRD DAWN」が公開
●COMDEXでAMDとインテルのCPU最新情報を入手
●名作ファンタジー小説『不思議の国のアリス』がホラー風のゲームに!

国内外の売れ行きが一目で分かる
040 パソコンゲーム売上げランキング

042 ソフトウェアリリーススケジュール



CONTENTS

特別企画

インターネットで無料ゲームを探せ!

この特別企画では、昔懐かしいアーケードゲームを踏襲したものや、個性の光るオリジナル作品など、手軽さが売りの無料ゲームを62タイトル紹介する。シンプルでありながら中毒性があるこれらの作品には、幅広い層の人が楽しめる魅力がじゅうぶん備わっているのだ。

060

ファンタシースターオンライン大解剖!

コンソールでは初の本格的オンラインRPGとなる「ファンタシースターオンライン」。ここでは、9種類のクラスが用意されたキャラクターの作成から、実際のパーティープレイまで、Play Online流に検証して解説することにしよう。

066

第3回Network Game of the Year発表

皆様からの多数の投票によって、第3回Network Game of the Yearがついに決定。大賞、各部門賞を一挙に発表する。

074

日本語版で始める大ヒット海外産RPG 100

編集部がお勧めする海外産RPGの日本語版「ヴァンパイア:ザ・マスカレード リデンプション」と「デュース・エックス」を紹介し、その魅力をお伝えしよう。

「EVERQUEST」拡張パック最速攻略情報

氷の大陸"Velious"への道が開かれた! 今回は、プレイヤーがこの大陸を訪れる前に知っておくべき予備知識を解説し、八つのフィールドZoneの様子をすべて紹介しよう。

114

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 047

サクリファイス
レインガルド
NO ONE LIVES FOREVER
DELTA FORCE:LAND WARRIOR
トゥーム・レイダー5 クロニクル
リアルミスト
FIFA2001ワールドチャンピオンシップ
B-17 FLYING FORTRESS 2
ザ キング オブ ファイターズ'99 エボリューション
メックウォーリア4 ヴェンジェンス

連載

039 杉山淳一のインサイドトーク
044 Play Online Spotlight Review
ベータテスト最速レポート
046 バトル・ブリンガー
104 ただで遊べるネットワークゲーム
VIDEOCARD MANIAX
106 nVIDIA社のノートパソコン用ビデオチップGeForce2 Go
MSN Gaming Zone定点観測
108 Age of Empire Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰
battle.net定点観測
110 DIABLO Ⅱのハードコアモード解説
Play Online Entertainment
123 感情表現豊かなコミュニケーションソフト
OVER THE 100fps
124 サクリファイスを快適にプレイするための動作環境を検証
KOW'S PRESENTS
126 MASCHINEN KRIEGER
128 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
バカゲーキングダム
129 SERIOUS SAM
フライトシミュレーター定点観測
130 VIRTUAL FLIGHT CONTROL
3Dシューティング定点観測
132 世界最大のサーバー数を誇るCOUNTER-STRIKE Ver.1.0
難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい!
134 DIABLO Ⅱ
CONSOLE ONLINE
136 デイトナ USA 2001
138 ネットワークゲーム初級者講座 DIABLO Ⅱ編
142 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
144 いかさま野郎 チートコマンダー
146 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
151 Play Online Mac館
152 Play Online SQUARE
154 21世紀に残したい名作ゲーム回顧録
155 10分で覚えられる
ネットワークゲーマーのための英会話

その他

017 付録CD-ROMハイライト
122 バックナンバーと定期購読のお知らせ
140 読者プレゼント
Athlonプロセッサー 1GHzなど豪華プレゼントを用意!!
148 付録CD-ROMの使い方
156 次号予告・広告索引

一人じゃできないことがある。
Dreamcast
一人で来るんじゃ
なかった…
思ったよりデカイ…
ネットワークRPGだからできること。
PHANTASY STAR ONLINE™
ファンタシースターオンライン
◎キミは、惑星ラグオルの謎を
１人で解くことができるか！
◎パートナーは世界中にいる！
協力プレイで挑め！
◎言葉の壁を超える。自動翻訳機能
“ワードセレクトシステム”
NOW ON SALE
ネットワーク機能付 通信プレイ
●通信プレイ対応●ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス対応
6,800円（税別） 360point
http://www.sonicteam.com/pso/
※すべての登場人物の行動、優しさ、友情などは、実在するプレイヤーによるものです。
SEGA®
株式会社 セガ
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0570-057-060 受付時間 /10:00〜19:00 年中無休（弊社指定休業日を除く）
※通話料金がかかります。※0570から省略せずにおかけください。※携帯電話・PHSからは、03-5735-0273におかけください。
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/
ゲーム買うならドリームキャスト ダイレクト
http://www.d-direct.ne.jp
Dreamcast DIRECT ドリームキャスト ダイレクト
ソフトを買うと、たまってトクする! ドリーム ポイント バンク
Dreamcastのソフトを購入するたびにポイントが加算され、ポイントによってうれしい特典がGETできるドリーム ポイント バンク!とにかく急いで申し込もう!（年会費無料）ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送いただくか、事務局までお問い合わせください。◎お問い合わせ:ドリーム ポイント バンク事務局 TEL: 03-3984-8088（10:00〜18:00土、日、祝祭日除く）インターネット http://www.sega.co.jp/dreamcast/
※タイトルに表示してあるPOINT数は、ドリーム ポイント バンクの獲得POINT数です。
SONIC TEAM™
※"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガの登録商標です。※「R.P.G」は（株）バンダイの登録商標です。※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。※画面は開発中のものです。
©SEGA CORPORATION / SONICTEAM, LTD., 2000

ネットワークゲーム専門誌「プレイオンライン」編集による
完全攻略本、いよいよ発売!!

「本格派オンライン RPG PHANTASY STAR ONLINE を遊び尽くそう!」(仮称)

2001年1月末日発売予定

○ネット接続の方法から、ネット上でのコミュニケーションの基本をわかりやすく解説。○ゲームの世界観や、ストーリーの魅力が、ギッシリ。○9種類のキャラクターの特徴や戦闘スタイルを紹介しながら、シングル・マルチ両クエストを徹底攻略。○「ファンタシースターオンライン」をとことん楽しむなら、情報のネタもとが違うこの本に決まり!!

© SEGA / SONICTEAM, 2000.

※書籍の発売日、価格などに関するお問い合わせは(株)デジキューブ ブックセンター03-3444-5765(月～金 11:00～17:00 祝祭日は除く) http://www.digicube.co.jp/

ファンタシースターオンライン プレイヤーに耳より情報!!

☞「月刊プレイオンライン」も総力を挙げた大特集で強力サポート。ご期待ください。
☞ Webでも情報をGETしよう。 http://www.play-online.com/

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
SEGA PC
FORGOTTEN REALMS
ICEWIND DALE
好評発売中
アイスウィンド・デイル
完全日本語版
遥か北方の白銀世界で「熱き」冒険へと君を誘う・・・。
ICEWIND DALE
ロビーサービス スタート!
『アイスウィンド・デイル』ネットワークプレイ専用のロビーサービスがいよいよ37PLAY.COMで開始されます。多人数プレイを楽しみたいのに仲間を集められない方や、いろいろなグループに参加したいという方は、是非アクセスしてみてください。
37PLAY.COM
http://www.37play.com
最大で6人のメンバーでパーティを組み、
異常寒波に見舞われた北方の地「アイスウィンド・デイル」で起きる
不可解な事件を解決していく冒険RPG。
プレイヤーの戦略が光る、力と魔法が織り成すリアルタイムバトル。
全編を通してバランスのとれた難易度。
必ずある回避方法や打開策を見つけ出し、ダンジョンを攻略。
海外RPGがはじめての人でもロールプレイングゲームを
ぞんぶんに楽しむことができます。
ネットワークプレイにも対応。
『アイスウィンド・デイル公式ガイドブック』
(株)勁文社から1月下旬発売予定!! A5判/192P/1900円(予価)
動作環境 Windows 95 or Windows 98
標準価格 9,800円(税別)
【必須システム】OS:Windows 95 or 98/CPU:MMX Pentium 200Mhz以上/メモリ:32MB以上/HD空き容量:650MB以上/CD:4倍速以上
【推奨システム】OS:Windows 95 or 98/CPU:Pentium II 266Mhz/メモリ:64MB以上/HD空き容量:800MB以上/CD:8倍速以上
★初回3000本限定 オリジナルトレーディングカード同梱
★豪華154P日本語マニュアル/クイックリファレンス/インストールマニュアル付属
Icewind Dale © 2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. TheBioware Infinity Engine © 1998-2000 Bioware Corp. All Rights Reserved.Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, Baldur's Gate and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The Bioware Infinity Engine and the Bioware logo are trademarks of Bioware Corp. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.
BIOWARE INFINITY ENGINE
Advanced Dungeons & Dragons
BLACK ISLE
NET SHOP ドリームキャスト ダイレクト
ゲーム買うなら…
Dreamcast DIRECT
ドリームキャスト ダイレクト
お求めは当店で!
http://www.d-direct.ne.jp/
ドリームキャスト ダイレクトは(株)セガが運営するインターネット上のお店。24時間いつでも好きなときにインターネットでDreamcastソフトや周辺機器、SEGA PCソフトなどがご購入いただけます。お支払は代金引換かクレジットカード。配送日/時間のご指定もいただけます。ぜひ、ドリームキャスト ダイレクトへお越しください。
ただいまプレゼント・キャンペーン実施中!!
いま、ドリームキャスト ダイレクトでご購入者の方に先着で「アイスウィンド・デイル」のQUOカードとフィギュアをプレゼント!(商品が無くなりしだい終了させていただきます。)
SEGA
開発・発売/
株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
問い合わせ先/
●セガPCユーザーサポートセンター
Tel 0570-000-354(ナビダイアル)
●商品に関するご質問・ご相談は「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL:0570-000-354(ナビダイアル) 受付/年中無休:10時~19時 ●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。
●セガPC公式ホームページ
http://www.sega.co.jp/sega/pc/
©SEGA CORPORATION,2000
※製品の仕様については予告なく変更することがあります。※"Dreamcast"は株式会社セガの登録商標です。

WARLORDS
BATTLECRY
ウォーロード バトルクライ 完全日本語版
自ら創り上げたウォーロードを操り
壮大なストーリーを生き抜け！
NOW ON SALE
Windows®95/98 ¥8,800(税別)
■ インターネット上で他のウォーロードと対戦できる。
■ 行動が読めないAI制御のウォーロードを相手にリアルな戦闘を展開。
■ 80種類以上の呪文を使って自分の配下にパワーを与える。
■ 天候や時間経過に応じてグラフィックがダイナミックに変化!
■ 資源を集め、建物を築き、兵士を増やせ!
© 2000 Mattel, Inc and its licensors © 2000 Strategic Studies Group All rights reserved The SSI logo is a registered trademark of Mattel Inc Warlords Battlecry is a trademark of Strategic Studies Group Mplayer is a registered trademark and the Mplayer logo is a trademark of Mpath Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners
株式会社マイピック http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3629 (祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)
販売元:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® DirectX™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentiumは、米国Intel社の商標です。
■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。
http://www.mqdirect.com

P&A
道の終わりがゲームの始まり!
Developed by
TERMINAL REALITY
Published by
GODGAMES
www.terminalreality.com
www.godgames.com
4X4 EVO
ド熱いレースが体験できる、
新世紀の
四駆レースシミュレーション!
豊富なゲームモード
すぐにレースを楽しめるクィックレースモード、ラップタイムを競うタイムアタック、レースの賞金で自分の車をアップグレードしていくキャリアモード、インターネットやLANを利用したマルチプレイ。お好きなモードで思う存分お楽しみください。
プラットフォームフリーのマルチプレイ
PC版、Mac版を問わずインターネット対戦が可能。最大8人までのマルチプレイが楽しめます。
追加コースのダウンロードもできます。
メーカー公認の実車が登場
Chevrolet®, GMC, Dodge, Ford, Toyota, Lexus, Nissan, Mitsubishi
各メーカー公認の実車、50車種以上が登場。
高い自由度とリアルなシミュレート
車のカスタマイズが超リアルです。例えばエンジンのシリンダー数を増やすことによる重量の増加でフロントヘビーになった場合の操縦性の違い、道路状況の違いによるトルクの変化なども忠実にシミュレートしています。
キャリアモードでは90種類ものアップグレードパーツが用意されています
多才な全16コース
16種類の過去に類を見ない超絶景のオフロードコースでのレースが楽しめます。北は北極からシエラ山脈まで、雪道、山道、砂漠、沼地等オフロードの全てがここにあります。
オフロードレーシング
12/15
日本語版発売
PC/Mac
¥6,800(税別)
Terminal Reality and the Terminal Reality logo are trademarks of Terminal Reality, Inc. Gathering of Developers, the Gathering of Developers logo and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. 2000 Gathering of Developers. Nissan emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and are used under license. Infiniti emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and are used under license. Ford, Excursion, Expedition, Explorer, Explorer Sport Trac, F150, and F250 Super Duty trademarks and vehicle trade dress used under license from Ford Motor Company. Dodge, JEEP, and JEEP Grille Design are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Ram, Dodge Dakota, Dodge Durango, and Jeep Grand Cherokee vehicles and trade dress are used under license by Terminal Reality. DaimlerChrysler Corporation 2000. General Motors Trademarks used under license to Terminal Reality. Mitsubishi emblems and designs are trademarks of Mitsubishi Motors Corporation, and are used under license. Toyota emblems and designs are trademarks of Toyota Motor Corporation, and are used under license. Lexus emblems and designs are trademarks of Toyota Motor Corporation, and are used under license. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.
■日本発売元
株式会社 P&A
東京都立川市曙町2-10-1
ふどうやビル 4F
TEL 042-525-9501(代)
■日本販売元
ツクダシナジー(株)
◆発売日:12月15日
◆定価:¥6,800(税別)
4X4 EVOLUTION

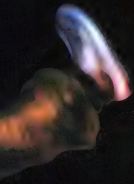
Mystを超える本物のMyst。"realMYST™"
すべての謎が今明らかに…。
新たな時代への旅が、謎に包まれたMystの全貌をついに明らかにする。
MATTEL INTERACTIVE
REAL MYST
THE ADVENTURE BECOMES REAL™
リアルミスト 完全日本語版
2000.12.23. ON SALE
Windows®95/98/Me ¥6,980(税別)
NOW IN REALTIME 3D · NEW RIME AGE
realMYST™の新要素
株式会社マイピック
SUNSOFT
CYAN

SQUARESOFT
1から、やり直そう
あかね
FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー
FFシリーズ第1作、ワンダースワンカラーへ。2000.12.9新生移植。
FFシリーズ II・III をはじめ、あの名作も続々登場。
FINAL FANTASY
FINAL FANTASY II
FINAL FANTASY III
はたらくチョコボ
ロマンシング サ・ガ
フロントミッション
同時発売価格 9,999円(税別)
ソフト単体価格 4,800円(税別)

ASCII
Microsoft Press
過酷な空戦を制覇せよ!
全国書店にて
発売中!
Microsoft
Combat Flight Simulator 2
WW II Pacific Theater
inside moves
マイクロソフト
公式
本書は、第二次世界大戦を舞台にしたマイクロソフトの新作ゲーム「Combat Flight Simulator 2」を、さらに楽しむための公式ガイドブック。空中戦を戦うための飛行の基礎知識から、機器の操作技術、空中戦の効果的な戦い方まで、熟練パイロットになるために必要な情報を詳しく解説。リアリティあふれる激しい戦いで、ゲームにもっと夢中になれるファン必読の攻略法が満載!
Jeff Van West 著
B5変型判 304ページ
定価 本体2,800円+税 ISBN4-7561-3663-X
Combat Flight Simulator 2
WW II Pacific Theater
公式
マイクロソフト
コンバット フライト シミュレータ 2
ご購入はWebでOK!!
http://www.arcs.ne.jp/direct/
企業内研修・引用によるカスタムメイド・OEM供給に関してのお問い合わせ先：法人営業担当 (03)5351-8640
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 電話 (03)5351-8194 http://www.ascii.co.jp/
株式会社アスキー

SQUARESOFT
負けないコツは、
勝ちつづけることだ。

DigiCube



Sion, a man with no memory of his past.
With him lies strength and kindness, but also loneliness.
He will encounter a girl, who named Dominique.
These are the residents of DOG STREET.

The Bouncer バウンサー ™

ソフトと一緒にGET! 最速の攻略を目指せ!

誰よりも速く、誰よりも強くバウンサー攻略への近道が、ここにある。

バウンサー最速攻略本 for beginners

好評発売中　本体価格/1,000円(税別)

CONTENTS CHECK!

MAP&キャラ別攻略 ★★★☆☆ ストーリーの中盤・・・ミカドビル内までを完全攻略。
ゲームシステム解析 ★★★★☆ マニュアルにはない詳細なパラメータを徹底分析。
技&敵キャラデータ ★★★☆☆ 戦闘の幅が広がる!主人公キャラの全技表を掲載。
シナリオ分岐ガイド ★★★☆☆ キャラ選択によって演出が変わるポイントを紹介。

ダントツに充実したラインナップ。もう、面白さにノック・アウト!!

── バウンサー完璧攻略本(仮称) ──

2001年 1月下旬発売

○ゲームをクリアするための攻略法はもちろん、設定資料、イラスト、メモリアル・アルバムなど内容充実。
○あらゆる角度からバウンサーを完璧に追求した一冊。

バウンサービジュアルアートコレクション

2001年 1月下旬発売

バウンサーオリジナル・サウンドトラック

2001年 1月24日発売予定

価格/2,718円(税別)　SSCX-10049,50(2CD)
○サウンド・コンポーザーは、「レーシング ラグーン」「フロントミッション サード」の松枝賀子と江口貴勅。
○ゲームオリジナル音源を完全収録した最強の2枚組。

テーマ・ソング「終わらないもの-Forevermore/野田麗子」を収録。

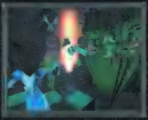
©2000 スクウェア/ドリームファクトリー キャラクターデザイン:野村哲也

スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

○サントラの問い合わせ先は、(株)デジキューブ 03-3444-5906 http://www.digicube.co.jp/
書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765
月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。

American McGee's

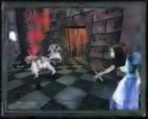
アリス イン ナイトメア™



誰もが知ってる、不思議で、恐ろしい物語。

アリスは、かつて冒険の日々をすごした「不思議の国」を再び訪れました。
草木は枯れ、殺気と混沌に満ち、腐乱した死体の匂いが漂う——
もうそこは、あのワクワクするような世界ではありません。
血の付いたナイフをにぎりしめ、アリスは小さな決心をします。
もう一度、美しい不思議の国を取り戻そう——と。

少女「アリス」の冒険が、恐ろしい物語に生まれかわりました。
名作童話のその後を描く、3Dアクション・ホラー・アドベンチャー。
不思議の国を舞台に、世にも残酷なエピソードがはじまります。



Windows® Me/98/95 対応ソフト・完全日本語版
2001年1月25日発売予定・定価:7,980円(税別)

www.japan.ea.com/alice/

動作環境 ●対応OS：Windows Me/98/95 ●CPU：Pentium II 400MHz以上 ●メモリ：64 MB以上 ●ハードディスク：580MB以上の空き容量 ●その他：DirectX 7.0、3Dアクセラレータカード必須（Open GL対応）

© 2000 Electronic Arts Inc. EA GAMES, the EA GAMES logo and ALICE IN NIGHTMARE are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Rogue Entertainment and the Rogue Pirate Logo™ are trademarks of Rogue Entertainment, Inc. Quake is a registered trademark, and Quake II, Quake III Arena, and the Id Software name are trademarks of Id Software, Inc. All rights reserved.

Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社 〒141-8663 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル 商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係
Tel. 03-5436-6499（平日10:00～12:00・14:00～16:00/祝祭日休み） Fax. 03-5436-6296（終日受付）

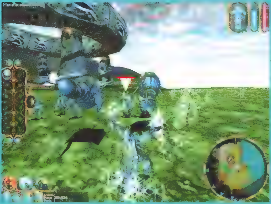
CD-ROM PREVIEW

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

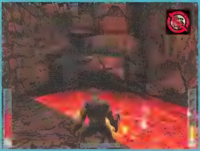
QUAKE Ⅲ : TEAM ARENA



SACRIFICE

Midtown Madness 2

4x4 EVOLUTION

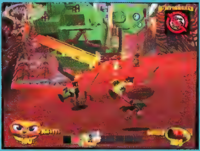


RUNE

PACIFIC WARRIORS

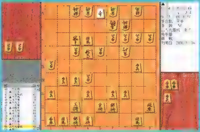
大相撲タイピングソフト横綱

FIFA2001 ワールドチャンピオンシップ



FUR FIGHTERS

VENOM



柿木将棋V

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。
インストール方法や使い方については、p.148からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

新世紀の幕開けを飾る話題作が続々登場

2001年イチ押しのネットワークゲームはこれだ!

時代は間もなく新世紀に突入する。2001年のゲームソフト市場では、プラットホームを問わず、"ネットワーク""オンライン""多人数"というキーワードが頻繁に登場し、ある種の革命が起こり得る状況である。ここでは、2001年に発売される注目度の高いネットワークゲームを厳選して紹介する。それでは最初に、2001年のネットワークゲームの動向についてリポートしよう。

オンライン専用ゲームというビジネスモデルに期待が集まる

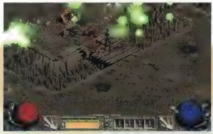
「DIABLO」「ULTIMA ONLINE」「HALF-LIFE」などの成功により、アメリカではネットワークゲームの全盛期を迎えつつある。これまでは、シングルプレイの要素が強く、ただネットワーク機能を搭載しているだけのソフトというものが存在したが、その多くは淘汰(とうた)され、マルチプレイモードに特化した作品が数多く登場している。ゲーム業界の関係者も、そのあたりは認識しており、今後ULTIMA ONLINEや「EVERQUEST」をビジネスモデルにしたオンライン専用ゲームが増えてくることはじゅうぶん予想できる。

しかしながら、毎月10ドル近くも支払わなければならないオンライン専用ゲームで、プレイヤーを満足させるだけの魅力的なソフトを開発するのは、非常に難しいことである。プレイヤーが1日にゲームを楽しめる時間は限界があるので、オンライン専用ゲームを同時に何本もプレイすることはできない。つまり、プレイヤーが選択できるゲーム数も限られているため、提供する側が巨額を投資してオンラインゲームサービスを行う価値を真剣に考えなければならないのだ。

ジャンルごとに見ると、2001年は、オンライン専用化が進むRPGと協力プレイモードを主体にしたアクションゲームの人気が、相変わらず続きそうである。また、「WARCRAFT Ⅲ」といったリアルタイム戦略シミュレーションや、「BLACK&WHITE」のように、プレイヤーが神となってゲームを進めていく"ゴッドゲーム"と呼ばれるシミュレーション系ソフトも面白そうだ。このジャンルでは、資源を採取してユニットや施設を増強/アップグレードしていくという従来のゲームスタイルを継承しつつ、RPGやアクションの要素を意欲的に取り入れた良質な作品の登場が期待できる。

現段階では、レーシングゲームの新作の発表が少ないのは残念だが、それ以上にフライトシミュレーター(以下、FS)の不作が目に付く。現在のFS市場は、マイクロソフトの「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」のほぼ独占状態。さらに同社は、「Crimson Skies」という複雑な操作を嫌う初級ユーザーを狙ったタイトルを投入している。このように、新規のFSファンを獲得しようとしているメーカーがある一方で、Jane's Combatシリーズのエレクトロニック・アーツや、FSに定評のあるMicroprose社などは新作の開発を見合わせている。FSファンには非常に寂しい状態が続きそうだ。

それでは、本誌が推薦する期待の作品を12ページにわたって紹介していこう。



世界的人気が続く DIABLO Ⅱの拡張パックが開発中

名作アクションRPGの拡張パック「DIABLO Ⅱ EXPANSION SET:THE LORD OF DESTRUCTION」(以下、D2拡張パック)の登場によって、battle.netの混雑は今後も続きそうだ。ポイント&クリックというシンプルな操作性はそのままに、目新しい追加要素が満載されている。

この作品では、前作のエピローグで確認できたディアブロの弟"バール"がバーバリアン高地に落ち延びたというシーンから始まる第5章をプレイすることになる。バールは、魔力を抑止する"Worldstone"という秘宝を破壊しようとたくらんでおり、プレイヤーはそれを阻止しなければならないのだ。

新たに登場するキャラクタークラスは2種類。女忍者のようなAssassin(アサシン)と、自然の力を利用できる大男のDruid(ドルイド)で、それぞれ3系統からなる30種類のスキルが用意されている。酸で敵を攻撃する"Acid"の属性を持つ魔法やアイテムが追加されるほか、既存のものを含めたすべてのキャラクタークラスが、専用となる特殊アイテムを持てるようになる。

Information

ジャンル	アクションRPG
プラットホーム	PC/Mac
開発元	Blizzard North社
アメリカ	
発売元	Blizzard Entertainment社
発売時期	2001年第1四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定

プラットホームに関しては、PC=Windows版、Mac=Mac版、DC=Dreamcast版、PS2=PlayStation2版、Xbox=Xbox版という略称で表記した。

協力プレイの醍醐味はここに極まる!

TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS

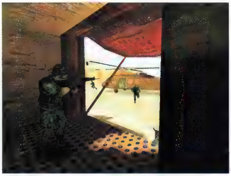
「TRIBES」から始まり、「HALF-LIFE」のMOD「COUNTER-STRIKE」に至るまで、チーム戦に重点を置いた3Dシューティングが最近人気を集めている。この現象は、デスマッチに飽き始めたゲーマーの好みが反映された結果であるとも取れるだろう。そして、協力プレイのコンセプトをさらに煮詰め、フラグの取り合いよりもミッションクリアを重視した作品が、Valve Entertainment社から発売される。

「TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS」(以下、TF2)は、第2次世界大戦のころの戦争をシミュレートしつつ、3Dシューティングの明快なゲーム性を持たせた作品だ。グラフィックとゲームプレイが洗練されており、世界中のパソコンゲーマーが注目すべきタイトルであると断言できる。

TF2は、通常の3Dシューティングとは異なり、チームプレイを楽しむことを念頭に開発されている。プレイヤーは、マリナー(海兵隊員)、スナイパー、メディックなど、12種類のキャラクタークラスから自分に合ったタイプを選択し、仲間とチームを組んで敵軍と戦うことになる。キャラクタークラスの中には、味方の士気を高めるオフィサーや、銃を持たず、戦闘にも加わらないエンジニアなどもある。また、コマンダー(司令官)という特異なクラスも用意されており、このクラスを選択すると、戦略ゲームのような感覚で、メンバーと交信しながらチームメートを補佐することになる。

最大32人でマルチプレイが楽しめるようになっており、1チーム当たりの最大人数は16人である。各チーム4人ずつで8チームという編成も可能で、必ずしもすべてのクラスを配備する必要はない。ミッションは、ただチーム同士が攻め合うという単純な内容ではなく、政府要人の警護など、戦略性が要求されるので、各キャラクタークラスの特徴を存分に発揮して戦うことが必要になるだろう。

長い間開発状況が表に出ていないが、HALF-LIFE 2エンジンに乗り換えているといううわさもあれば、開発元のValve Entertainment社は、TCP/IPに代わる“Powerplay”と呼ばれる通信プロトコルを開発しているという話も聞く。いずれにせよ、フレームレートに合わせてポリゴン数を変化させるLevel of Detailシステムや、ボイスコミュニケーションへの対応は見込めそうである。



Information

ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC
開発元	Valve Entertainment社
	アメリカ
発売元	Sierra Studios社
発売時期	2001年中
	日本
発売元	イマジニア
発売時期	2001年中

3Dシューティングではこのソフトにも要注目!

協力プレイに重点を置いたタイトルとしては、最近発表されたばかりの大型オンライン専用3Dシューティング「PLANETSIDE」(発売元Sony Online Entertainment社、2001年第4四半期発売)にも期待がかかる。開発元は「EVERQUEST」で知られるVerant Interactive社で、一つのサーバーで3500人に及ぶプレイヤーが凌ぎを削ることになる。また、PC/MacのほかにXboxにも対応することで知られる「HALO」(発売元マイクロソフト、2001年秋発売)は、驚くほどのグラフィック性能を誇る。薬きょうが飛び散ったり、ジープのタイヤで地面がえぐられたりするなど、細かい描写が見物である。「TRIBES 2」(発売元Sierra Studios社、2001年第1四半期発売)は、前作で好評だった軽快な動作が自慢。リアルタイムで変化していく天候がプレイに影響を与えることもあり、前作にはなかったシングルプレイ専用ミッションも用意されている。

文中の発売時期はアメリカのものです。

元祖オンライン専用RPGの進化型

ULTIMA WORLD ONLINE: ORIGIN

「ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN」は、ULTIMA ONLINEの優れた部分や反省点から学んだノウハウを取り入れた次世代オンライン専用RPGである。コミュニケーション方法や豊富な非戦闘用スキルなど、前作で評価されたシステムを洗練する一方で、前作にはないモーションキャプチャーを生かしたアクションも魅力となっている。

「ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN」(以下、ORIGIN)は、過去、現在、未来という三つの時代の融合によって3大陸が結集したソーサリアという世界が舞台となっている。その3大陸とは、ブリタニア(Britannia)、アヴェノシュ(Avenosh)、ロゴジア(Logosia)である。プレイヤーが操れるキャラクターも3種族で、人間族に属する現在のブリタニア人、過去からやって来た魔法の得意な種族ミーア人(Meer)、未来から現れて機械文明の中で生きているジューカ人(Juka)が用意されている。

ORIGINでは、スキルツリーシステムが採用されており、プレイヤーが習得できるスキルの総数は1000種類以上にも及ぶ。スキルを習得する方法がユニークで、獲得したいスキルのレベルに達した時点で“ティーチャー”と呼ばれるNPCを探し出し、教えを請うというシステムだ。簡単なスキルを教えるティーチャーであれば、町で見つけ出すこともできるが、難度の高いスキルを教えるティーチャーを探すには、ダンジョンの奥深くまで行かなければならない。つまり、スキルを身に付けること自体がクエストになっているのだ。戦闘方法も豊富で、剣やおのを振り下ろすだけでなく、武器を使った回転切りや突き、格闘技などを繰り出すことができ、その動作もアニメーション化されている。

本誌の取材に対して、開発チームの幹部が「ULTIMA ONLINEからORIGINに乗り換えるプレイヤーは、全体の25%に満たないと考えています」と答えているように、ORIGINはULTIMA ONLINEとは違ったプレイヤー層をターゲットにした作品である。実際、ロゴジア大陸ではスティームパンクの影響による世界観や音楽が反映されおり、アヴェノシュ大陸では熱帯雨林に覆われた恐竜時代のような様相を見せる。ダンジョンやオークキャンプの攻略だけでなく、生産活動や商人としての生活が可能となっているのは従来どおりだ。

Information	
ジャンル	オンライン専用RPG
プラットホーム	PC
開発元	Origin Systems社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	エレクトロニック・アーツ
発売時期	2001年春
日本	
発売元	未定
発売時期	未定

オンライン専用RPGではこのソフトにも要注目! (その1)

ここ数年の間に開発が進んでいた中世的な雰囲気を持つオンライン専用RPGが、2001年には幾つか発売される運びとなりそうだ。「SHADOW BANE」(発売元Gathering of Developers社、2001年中発売)は、少人数で組織されたギルドと、国家を運営する多数派に分かれて攻防を繰り広げるという内容の作品で、PKが完全に容認されている。また、投石器を利用した攻城戦も楽しめるという。「DARK AGE OF CAMELOT」(開発元Mythic Entertainment社、2001年夏発売)は、ケルト神話のアーサー王伝説を題材にしたオンライン専用RPG。プレイヤーは、アルビオン王国の住人だけでなく、ケルト人やバイキングを選択することもできる。2001年中の発売は難しそうだが、「HORIZONS:EMPIRES OF ISTARIA」(開発元Artifact Entertainment社、発売時期未定)も気になるタイトルだ。グラフィックが美しく、ドラゴン、エルフ、ヴァンパイアといった種族が登場するという。

SHADOWBANE

DARK AGE OF CAMELOT

HORIZONS:EMPIRES OF ISTARIA

クエストがユニークな未来派オンライン専用RPG

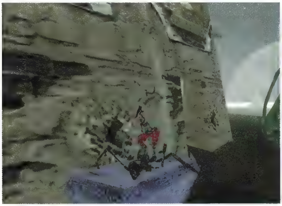
ANARCHY ONLINE

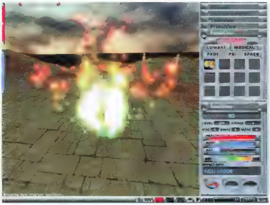
オンラインRPGといえば、ゴブリンやスケルトンが登場する中世ヨーロッパの世界観が定番である。そういった作品に飽きてしまったプレイヤーにお勧めなのが、未来の世界を題材にした「ANARCHY ONLINE」だ。キャラクターは、ナノテクノロジーで改造された肉体を持ち、銃器を扱うこともできる。また、ユニークなクエストシステムにも注目してほしい。

「ANARCHY ONLINE」(以下、AO)は、西暦2万9475年という遠い未来を舞台にしたオンライン専用RPGである。この時代では、人類が銀河を占領するほどの高い技術力を持っているという設定で、巨大企業のオムニ=テック(Omni-Tek)社がナノテクノロジーを実現するための鉱物を求め、ルビ=カ(Rubi-Ka)という惑星を植民地化している。その支配に抵抗するのが反乱軍で、プレイヤーはオムニ=テックのメンバーか、数派から成る反乱軍の一員としてプレイすることになる。

プレイヤーキャラクターは4種族あり、どれも環境や職種に合わせて遺伝子によって改良されている。キャラクターの作成では、その4種族の中から一つを選択し、顔／髪型／肌の色／背丈／体の幅などが設定できるようになっている。また、この作品の特徴としては、武器として銃器を使用できるため、ゲーム性に3Dシューティングの要素が含まれているという点が挙げられる。弾丸を使用する銃とレーザーガンの2タイプが用意されており、威力／連射性／耐久性／値段といった違いがあるので、必ずしもレーザーガンの方が強力というわけではない。なお、魔法を使用することもできるが、こちらはナノテクノロジーを利用したサイキック(神秘的なパワー)ととらえていいだろう。

AOで最もユニークなのが、計画的なストーリー設定とクエストシステムである。開発元のFuncom社は、発売後から4年にわたってゲームの中枢となるメインストーリーを設定していく予定だ。クエストは、そのストーリーに沿ったものになるが、30分から5時間程度で完了する複数のタイプが常時用意されるという。このシステムは、ちょっとした空き時間や暇を持て余している時など、プレイヤーが都合のいい時間帯に合わせてゲームを楽しめるようにするために作られたのだ。また、クエストはすべて完了しなくても、セーブしておけば、後になってプレイできるというオンラインゲームらしからぬシステムとなっている。





Information	
ジャンル	オンライン専用RPG
プラットホーム	PC
開発元	Funcom社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Funcom社
発売時期	2001年第1四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定

オンライン専用RPGではこのソフトにも要注目! (その2)

2001年には、AOのほかにも未来の世界を題材にしたオンライン専用RPGが登場する予定である。PCとPS2で同時プレイが楽しめるという「BIG WORLD:CITIZEN ZERO」(発売元Micro Forte社、2001年下半期発売)は、その名のとおり広大な世界が特徴だ。1サーバー当たりのプレイヤー数が、当初予定されていた50万人から1万人に減少したのは残念だが、ゲームを進めていくに従って自分のキャラクターの歴史や潜在能力が徐々に分かるという点が面白い。「PROJECT ENTROPIA」(開発元MindArk社、2001年夏発売)は、ロボットや巨大な生物が登場する異世界が舞台となっている作品。プレイ料金が徴収されない代わりに、アイテムなどを実際の金銭で売買できるオークションのようなシステムが用意されているのがユニークだ。また、忘れてはならないのが「STAR WARS GALAXIES」(発売元Lucas Arts Entertainment社、発売時期未定)。当初の発売予定の2001年9月からはずれ込みそうだが、映画に登場したさまざまな種族でプレイできるのが楽しみだ。

BIG WORLD : CITIZEN ZERO

PROJECT ENTROPIA

濃厚なストーリーが楽しめる3Dシューティング

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

元祖3Dシューティングが帰ってくる。「RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN」は、前作「WOLFENSTEIN 3D」の持ち味であるスピーディーなアクション性はそのままに、グラフィックが大幅に進化した作品だ。そして、ナチス政権下のドイツを舞台にした重厚なストーリーがプレイヤーを魅了する。

1992年に発売された「WOLFENSTEIN 3D」は、3Dシューティングの元祖と言われている作品である。厳密には、完全に2Dのグラフィックで表示されており、現在の3Dシューティングとはかなりかけ離れたものではあったが、驚異的なスピード感と単純明快なアクション性が話題となり、そのゲーム性が「DOOM」「DUKE NUKEM 3D」「QUAKE」「UNREAL」へと継承されていった経緯がある。なお、その後に発売された「HALF-LIFE」は、アクション一辺倒だったこのジャンルに、ち密なストーリーと細かい演出で新風を吹き込んだという功績がある。

前置きが長くなったが、「RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN」(以下、RCW)は、QUAKEⅢエンジンを使用した美しいグラフィックに加え、スピーディーなアクションと、HALF-LIFEに匹敵するストーリー性を盛り込んだ意欲作である。プレイヤーは前作でナチスの拠点からの脱出に成功したB.J.(ウィリアム・ブラスコウィッツ)となり、"ヒムラー"(ナチス指導者の一人)による秘密兵器の生産を阻止するために、再び単身でナチスの根城に乗り込んでいくというストーリーだ。

前作にはない要素として、RCWでは、ゲーム中にムービーを挿入することでさまざまな演出が行われているようだ。また、QUAKEⅢエンジンの特徴である、湾曲したポリゴン面を表示させるCurved Surface機能や、快適な動作を実現するネットワーク技術も見物である。敵の思考ルーチンも精巧に作られており、状況によっては手りゅう弾を投げ返したり、逃げ惑ったりするという。前作の特徴だったドアを開けるためのかぎは存在しないが、依然として隠し部屋は用意されている。また、新要素として木箱やいすなどのオブジェクトが破壊できるようになっている。また、シークレットレベルが満載されているという話も聞く。火炎放射器による演出で話題になった「KINGPIN:LIFE OF CRIME」を制作したメンバーが開発を進めているが、同じように炎の動きをうまく再現した火炎放射器使用時の描写はなかなかの出来である。

Information	
ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC
開発元	Gray Matter Interactive Studios社
アメリカ	
発売元	アクティビジョン
発売時期	2001年春
日本	
発売元	P&A
発売時期	2001年春

3Dシューティングではこのソフトにも要注目!

なかなか発売されない「DUKE NUKEM FOREVER」(発売元P&A)は2001年中にはリリースされそうだ。UNREALエンジンを使用したこの作品では、シリーズの伝統である高いインタラクティブ性が継承されており、プレイヤーがカジノやストリップバーに出入りして楽しめるという仕掛けがある。また、UNREALの続編となる「UNREAL 2」(発売元アンフォグラム、発売時期未定)が開発中といううわさも聞こえてくる。そのほか、「HALF-LIFE 2」(発売元Sierra Studios社、発売日未定)の制作発表も2000年中には行われる予定。id Software社では、RCWに触発されたかように、シングルプレイモードに重点を置いた「DOOMⅢ」(発売元アクティビジョン、発売時期未定)の開発が進行している。2001年は、3Dシューティングの名作の続編が多く登場する年となるだろう。

イギリスの奇才が放つ究極のゴッドゲーム

BLACK&WHITE

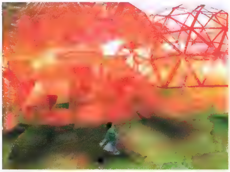
この作品ほど、プレイヤーの性格を見事に反映させるゲームはない。“クリーチャー”をいかに育て上げ、クリーチャーにどのような行動をさせるかが、ゲームの世界に影響し、性格がBlack（悪）であるか、White（善）であるかが、プレイスタイルに映し出される。この作品の開発者であるPeter Molyneux氏が、精神科医となってプレイヤーの心の中をのぞき込んでいるかのようだ。

「BLACK&WHITE」（以下、B&W）では、プレイヤーは平和の国エデンに降り立ったソーサラーとしてプレイを開始する。この国の住民を自らの魔術で支配し、“神”として君臨するのだ。ゲームの序盤で、プレイヤーには自分の化身として大地をのし歩く生物が1匹与えられ、この“クリーチャー”を意のままに操りながら村人をコントロールし、村外れに建設した神殿で自分を崇拝させるのである。

B&Wには、通常のゲーム画面に表示されるインターフェースというものは存在しない。メイン画面のほかには、手の形をしたカーソルのみである。それでいて、便利なことにカメラはズームを利かせられるようになっており、さまざまな位置からエデンを眺めることができる。また、独自の“ジェスチャーシステム”によって、マウスを使ってある形を画面上に描くだけで魔法が発動できるようになっている。

クリーチャーは、作物を荒らしたり、村人の生活に興味を持ったりするなど、さまざまな行動を取る。そんなクリーチャーをプレイヤーがカーソルでたたいていさめたり、誉めてあげたりすることで、クリーチャーの思考ルーチンが形成されていくのだ。村人からお願いごと（ミッション）が頻繁に与えられるが、このクリーチャーを操ってどのような行動を取らせるかは、すべてプレイヤー次第である。この行動によって、村人が恐怖心からプレイヤーを信仰するか、尊敬から崇めてくれるのかが決定される。そして、多くの村人に自分を崇拝させることで、プレイヤーが使用できるマナの量が蓄積されていくという仕組みだ。

B&Wは、発売当初はシングルプレイ専用ゲームとしてリリースされる。ただし、その後にコミュニティー作りを念頭に置き、クリーチャー同士を戦わせることができる“BLACK&WHITE GATHERING”というオンラインサービスが開始され、さらに完全にマルチプレイ仕様となる“BLACK&WHITE UNIVERSE”にもアップグレードできる予定だ（リリース方法などは未定）。



Information		
ジャンル	：	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	：	PC／DC／PS2／Xbox
開発元	：	Lionhead Studios社
アメリカ／ヨーロッパ		
発売元	：	エレクトロニック・アーツ
発売時期	：	2001年3月
日本		
発売元	：	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期	：	2001年春

戦略シミュレーションではこのソフトにも要注目!

Molyneux氏が以前設立したBullfrog Productions社に在籍していた開発者たちは、あくの強い戦略シミュレーションの制作で見事な手腕を発揮している。驚異的な技術力で評判の高い「REPUBLIC: THE REVOLUTION」（発売元アイドス・インタラクティブ、2001年中発売）を開発しているElixir Studios社のDemis Hassabis氏はその中の1人だ。この作品の中で描かれている共和国には100万人もの住人が生活しており、プレイヤーはその国の指導者となって権力を蓄えていく。また、プレイヤーが宇宙ステーションの建設を目指すという「STARTOPIA」（発売元アイドス・インタラクティブ、2001年2月発売）を制作しているMucky Foot Productions社のMike Diskett氏と何名かのスタッフも、Molyneux氏の門下生に当たる。この作品は、タイプの異なる数種族の異星人たちをうまく操りながら、施設を建て、外交や輸出を行いつつ、最終的には近辺の基地を掌握するのが目的となるゲームだ。

リアリティーの追求はどこまで続くのか

正統派乗り物シミューレーターのお勧めタイトルはこれだ!

ここ数年のグラフィック技術の向上と共に、リアル志向の正統派乗り物シミューレーターは飛躍的発展を遂げた。しかし、開発者はリアルなグラフィックだけでは満足せず、サウンドや操作感覚、臨場感まで、さらなるリアリティーを求めていく。そして、それを可能にするために新たな技術が生み出される。正統派乗り物シミューレーターは、ゲーム開発技術がダイレクトに反映するジャンルと言ってよいだろう。

マイクロソフトから、完全3Dの本格派鉄道シミュレーターが登場

TRAIN SIMULATOR

「Train Simulator」(以下、TS)は、シングルプレイ専用の鉄道シミュレーターである。登場する路線はアメリカの“アムトラック”と“バーリントン・ノーザン・サンタフェ鉄道”、スコットランドの“フライング・スコッツマン鉄道”、イタリアの“ヴェニス・シンプロン・オリエンタル超特急”、そして日本の“小田急電鉄”と“JR九州”の計6路線。列車はもちろんのこと、列車から見える風景の描写までリアルに再現している。

路線ごとに設定されたミッションを遂行していくというゲーム内容で、ダイヤどおりに運行させるといった既存のゲームではおなじみのミッションから、“50両の自動車運搬車両を引いて山間部を走行する”といった一風変わったミッション、“レール上の障害物を回避する”などの運転手の腕前が問われるミッションまで多彩に用意されている。

運転室も精密に再現されており、すべての計器類が実際の車両と同じように操作できる。リアルな臨場感がいっそうプレイヤーを楽しませてくれることだろう。また、通常車両のほか、石炭載積車や食堂車、寝台までもが忠実に作られている。運転をコンピューターに任せて、車両内を見学することや、窓の外の流れる風景をひたすら眺めるといった楽しみもあるのだ。

TSは、「Flight Simulator」と同じ“オープンアーキテクチャー方式”が採用されている。無料の制作ツールがマイクロソフトから提供されるため、サードパーティーが制作した新たな列車や風景、ミッションが、追加パックとして発売されることだろう。

Information	
ジャンル：	鉄道シミュレーター
プラットホーム：	PC
開発元 ：	Kuju Entertainment社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元 ：	マイクロソフト
発売時期：	2001年春
日本	
発売元 ：	マイクロソフト
発売時期：	未定

乗り物シミュレーションではこのソフトにも要注目!

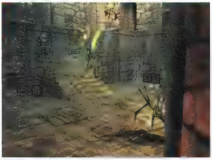
リアルさを追求し続けるレーシングシミュレーターでは、「NASCAR RACING 4」(発売元Sierra Studios社、2001年2月発売)に期待したい。完成度の高さに定評があるNASCAR RACINGシリーズは、接触やクラッシュは当たり前という、豪快なアメリカンレースの臨場感が存分に味わえるゲームだ。グランプリを完全シミュレートした「WORLD SPORTS CARS」(発売元Empire Interactive社、2001年第1四半期発売)は、グラフィックや物理面を極限までに煮詰めたリアリティーへのこだわりに驚かされる。数が少なくなったフライトシミュレーター系としては、「BATTLE OF BRITAIN」(発売元Empire Interactive社、2001年中発売)に期待がかかる。1940年代後半のイギリスとドイツによる戦線を再現。フライトシミュレーターに戦略シミュレーションの要素が加わったという一風変わったゲームだ。

NASCAR RACING 4

WORLD SPORTS CARS

「DIABLO」クラスの大作アクションRPG
DUNGEON SIEGE

従来のRPGのゲーム性に、“クリック&ハッキング”と呼ばれるアクション性を盛り込んだのが「DIABLO」だ。ここ数年にわたり、単なるDIABLOをまねただけの作品から、ゲーム性にオリジナリティーが見られる作品まで、この分野でもさまざまな作品が登場してきた。「Dungeon Siege」は、その集大成となる可能性を秘めている。



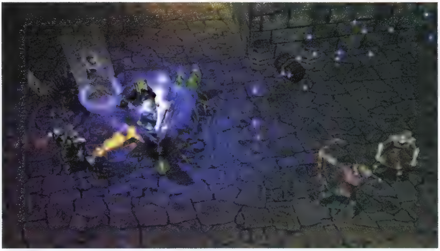
一口に「DIABLO」似であるとは言っても、「Dungeon Siege」(以下、DS)はかなり異なった要素が盛り込まれている。この作品は完全3Dで作られており、高低差のあるマップが特徴である。カメラ視点を任意で切り換えることができ、その自由度は高い。

ゲームの冒頭で、主人公の家にモンスターが襲撃してくる。どうして自分が狙われたのか、その理由を捜すうちにストーリーの本筋に巻き込まれていく。ストーリーは今のところ冒頭以外、明らかにされていない。

開発を指揮するChris Taylor氏は、ファンサービスを徹底した「TOTAL ANNIHILATION」で有名なゲームデザイナーである。“いったんゲームを始めると、その世界に完全に没入してしまえるようにする”というのが彼の信条であり、事実このゲームでは、ゲームの流れを止める原因になりやすい“ローディング”をほとんど感じない。タイトルが示すように、DSはダンジョンを主な舞台にしているのだが、ダンジョンをどこまで下りていってもレベルの情報を読み込むようなローディングを感じることなく、ゲームが進行していくのだ。屋外からダンジョンに進入したときでも、内部の様子が徐々に浮かび上がってくるような現れ方をする。

10人までのパーティーを組むことが可能で、能力のありそうな村人や荷物運びとしてのロバを仲間にすることもできる。ゲームシステムは、職業スキルを上げることでキャラクターが強くなっていくタイプで、プレイヤーが好きな武器や魔法を使っているうちに、キャラクターがそれに合わせた能力を自動的に上げていくという方式が取り入れられている。

Information	
ジャンル	：アクションRPG
プラットホーム	：PC
開発元	：Gas Powered Games社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	：マイクロソフト
発売時期	：2001年6月
日本	
発売元	：マイクロソフト
発売時期	：未定



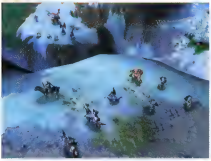
アクションRPGではこのソフトにも要注目

DIABLOの直系ということを考慮すると、オリジナルの開発メンバー数人が抜けて制作中の「THRONE OF DARKNESS」(発売元Sierra Studios社、2001年2月発売)が挙げられる。故黒澤明監督の映画からの影響を色濃く受けており、7人のサムライの中から選び出した4人でパーティを組み、ゲームを攻略していくというシステムが面白い。日本の中世を舞台にしているのも気になるところだ。「ARCANUM：OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA」(発売元Sierra Studios、2001年2月発売)は、DIABLOと同時期に発売され、コアなゲーマーから評価が高い「FALL OUT」を開発したチームによる新作だ。おなじみの魔法の世界に産業革命期の文化を取り入れたユニークな世界観と、本筋とかけ離れた行動を楽しめる自由度の高さに期待できる。

リアルタイム戦略シミュレーションに3D化のメリットはあるか!?

WARCRAFT III

「コマンド&コンカー」から「WARCRAFT」「Age of Empires」へと続いた一連のリアルタイム戦略シミュレーションの攻勢も、最近では緩まったものとなっている。グラフィックが向上している作品は多いが、ゲーム性が斬新と言えるものは見受けられない。期待作である「WARCRAFT Ⅲ」は、RPG要素を取り入れることで新たなる方向性を打ち出そうとしている。



ファンタジー系戦略シミュレーションの人気シリーズ「WARCRAFT」。最新作「WARCRAFT Ⅲ」は"ロールプレイング戦略ゲーム"と銘打たれている。

WARCRAFT Ⅲは、"ヒーローユニット"と呼ばれるユニットリーダーを中心に、その他のユニットを配備することで、一つの部隊を編成する。イベントの発生や町で雇うことによって、最大6人までのヒーローユニットを仲間にすることが可能だ。そのヒーローユニットは敵を倒すことで、経験値を得ることができ、これに伴って、新しい魔法やスキルを習得していく。また、特殊アイテムの装備が可能といった、おなじみのRPG要素が多く盛り込まれているのだ。

同社の「STARCRAFT」と比較して、より戦闘を楽しめるように工夫されているようだ。「STARCRAFTでは、資源管理の要素が70%、戦闘が30%がおおよその割合とされているが、WARCRAFT Ⅲでは、これをまったく逆にした資源管理を30%、戦闘を70%くらいの比率までに高めたい」と開発チームのメンバーは語る。戦闘比率が高められたことで、ヒーローユニットが引率する小部隊による戦闘が、マップのさまざまな場所で行われることだろう。

また、グラフィックを完全に3D化し、ユニットの動きを確認しやすいように、カメラ視点が地面に近づけられた。これによって、個々のユニットがより個性的で魅力ある風姿を持つに至ったのは事実である。

マップには、中立的な立場のユニットが点在している。この中立ユニットは、展開によっては敵にも味方にもなる。また、倒すと特殊アイテムが入手できるのだ。マルチプレイでは、シングルプレイ以上に中立ユニットへの対応が重要になってくるだろう。

Information	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Blizzard South社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Blizzard Entertainment社
発売時期	2001年下半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定

リアルタイム戦略シミュレーションではこのソフトにも要注目!

このジャンルを編み出したWestwood Studio社も、ついに自社ゲームの3D化に乗り出した。「EMPEROR: BATTLE OF DUNE」(発売元エレクトロニック・アーツ、2001年第1四半期発売)は、このジャンルの始祖に当たる「DUNE Ⅱ」の続編で、おなじみのご三家に加えて、オリジナルの五つの家系が加わる予定だ。詳細は次号以降でお伝えする。3Dゲームとしてインパクトを与えた「HOMEWORLD」の制作者は、さまざまな動物を遺伝子交配させて、より強力なユニットを作り上げるという「Sigma」(発売元マイクロソフト、2001年発売)を開発中だ。ユニット制作の面白さに加えて、美しい3Dグラフィックも堪能できる作品になるだろう。「SOVEREIGN」(発売元Sony Online Entertainment社、2001年第2四半期発売)は、敵地へ侵略するための戦略性だけでなく、「CIVILIZATION」のような内政や外交の要素を取り入れたリアルタイム戦略シミュレーション。最大500人までのプレイヤーによる同時対戦が可能な、24時間稼動し続けるサーバーが用意されることになっている。また、不在中に"敵が攻撃を仕掛けてきた"などプレイ状況に何かしらの進展があった場合、携帯電話やE-mailにその状況を知らせてくれるといったサービスが構想されている。

EMPEROR: BATTLE OF DUNE

SOVEREIGN

まったく新しいネットワークゲームの遊び方を提言する期待作
NEVERWINTER NIGHTS

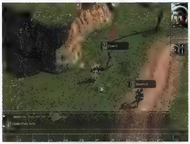
オンラインRPGと言えば、提供されたサーバーに接続する、いわゆる“クライアントtoサーバー方式”が一般的だが、「NEVERWINTER NIGHTS」は個人のパソコンをサーバー化することによって、“クライアントtoクライアント方式”を実現しようとしている。個人のサーバーをつなぎ合わせることによって、巨大な世界を作り上げることだって可能だ。

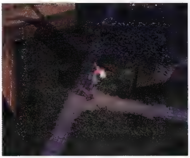
Information	
ジャンル	RPG
プラットホーム	PC
開発元	BioWare社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Interplay社
発売時期	2001年下半期
日本	
発売元	セガ
発売時期	未定

発売されたばかりのDUNGEONS & DRAGONS公式ルールブック第3版(以下、D&D3E)のルールセットにのっとった「NEVERWINTER NIGHTS」(以下、NWN)は、7種族11キャラクタークラスから自分のキャラクターを制作して楽しむ正統派のRPGだ。ダイレクトライティング効果の美しいグラフィックもさることながら、インゲームムービーを多用したストーリーの展開も素晴らしい出来である。

しかし、NWNの良さは、マルチプレイによって光り輝く。マルチプレイでは専用のマップやクエストが用意されており、プレイヤーはパーティーを組んで攻略したり、チームで競ったり、戦うだけのデスマッチのようなゲームを楽しむことが可能だ。もっとハードコアな遊びを楽しみたければ、簡略化されたマップエディターを使って自分だけの世界を作り上げ、他のプレイヤーに提供することや、“ゲームマスター”としてストーリー進行役となることだってできる。ゲームを制作したプレイヤーは、自分のコンピューターをパーソナルサーバーに見立てることで、最大で64人までの仲間を呼び込むことができるという仕組みなのだ。さらには、これらのパーソナルサーバーを最大20台までリンクし合えるようになっており、プレイヤーはコンピューターからコンピューターへと飛び移るようにプレイできる。

このマルチプレイにおける自由度の高さは、D&D3Eならではと言うところだろうか。Windowsだけでなく、MacOS、BeOS、Linuxなどもにも対応し、マルチプレイでも互換性を持たせる予定だ。ネットワークゲームの進化をうかがわせる意欲作になるだろう。





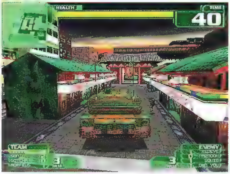
RPGではこのソフトにも要注目!

D&D3Eのルールに対応したもう一つのRPGが、「POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR」(発売元SSI社、2001年3月発売)である。戦闘は完全なリアルタイムではなく、時間制を採用しているのがユニークで、6人までのパーティー制になっている。装備している防具の種類で歩くときのサウンド効果が変わるなど、ディテールの細かさが引き立っている。D&Dでは、全米で公開中のハリウッド映画「DUNGEON& DRAGONS:THE MOVIE」のライセンスをエレクトロニック・アーツが取得しているのも気になるところだ。また、D&D系ではないが、伝統のRPGが3Dで復活。「LEGENDS OF MIGHT & MAGIC」(発売元3DO社、2001年1月発売)は、LithTechエンジンを使用して完全3Dになった美しいグラフィックが売りで、16人までのデスマッチなどもサポートしている。

ネットワーク機能を盛り込んだDreamcastの意欲作

ALIEN FRONT ONLINE

「ファンタシースターオンライン」の発売で、ネットワークゲームへの期待が高まっているDreamcast。海外においては、さらに新しい対戦のアイデアも実現しようとしている。この「ALIEN FRONT ONLINE」は、自宅のDreamcastとゲームセンターのアーケードマシンをつなげてしまうという、今までにないコンセプトを持ったタイトルだ。日本においても、通信環境がさらに整備されれば、このようなタイトルが生まれてくるかもしれない。

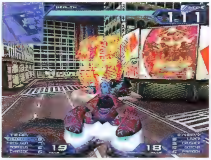


「ALIEN FRONT ONLINE」(以下、AFO)は最大8人のマルチプレイをサポートした、3人称視点の3Dシューティングだ。このタイトルはDreamcastとアーケードの両方で開発されており、なんと発売後には自宅のDreamcast版とアーケード版をつなげて対戦できるようになるという。そのほかにも、ボイスチャットが可能であったり、Dreamcastとアーケードで同じハンドル名が使用できたりと、目新しい仕様が満載されている期待作である。

AFOのストーリーラインは、“トライクロップス(The Triclops)”と呼ばれる異星人が、突如地球に侵略を開始するというものだ。プレイヤーは防衛をする地球軍、もしくは侵略者トライクロップス軍としてプレイできる。両軍の兵器には特徴があり、地球軍ならM1A1エイブラハムなどの戦車、トライクロップスであれば、昆虫のような歩行メカや、ホーバークラフトを操って戦うことになる。それぞれの乗り物には、異なるタイプの武器が装備されているほか、スピードや耐久性などの性能にも差がある。

マップは東京やワシントンDC、遺跡など、現実の世界をモチーフとしたものが用意されており、広さもじゅうぶんなので、戦略性の高い戦闘が楽しめそうだ。マルチプレイは、それぞれの陣営に分かれてのチーム戦となるため、ボイスチャットを使ってうまく連携が取れるかどうかが、勝利のかぎとなるだろう。

日本での発売は、現在のところDreamcast版、アーケード版共に未定となっている。しかし、アメリカにおける成果次第で、リリースの可能性は高まるはずだ。



Information	
ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	DC／アーケード
開発元	ウワ エンターテイメント
アメリカ	
発売元	セガ オブ アメリカ
発売時期	2001年中
日本	
発売元	セガ
発売時期	未定

コンソールゲームではこのソフトにも要注目!

Dreamcastでは、8人までのマルチプレイに対応した「HEADHUNTER」(開発元セガ オブ ヨーロッパ、発売時期未定)というアクションアドベンチャーに注目。未来のアメリカを舞台とした、「シェンムー」のアクション性を高めたような作品だ。

PlayStation2でもネットワーク仕様のソフトは開発されている。「LEGION：LEGEND OF EXCALIBUR」(発売元Midway社、2001年秋発売)は、リアルタイム戦略シミュレーションだが、コンソール機を念頭に置いて開発されているだけあり、操作が劇的に簡略化されている。RPG的な味付けにも期待したい。「NEW LEGENDS」(発売元THQ社、2001年末発売)は、「JEDI KNIGHTS」の元開発メンバーらが手掛けるXbox用のゲームで、中国の伝説をベースとした物語が展開する。UNREALエンジンで制作されているので、質の高いマルチプレイモードが楽しめそうだ。

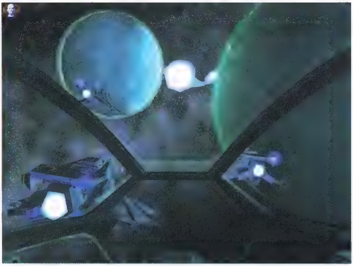
HEADHUNTER

LEGION : LEGEND OF EXCALIBUR

NEW LEGENDS

広大な宇宙を飛び回りさまざまなミッションを遂行せよ

FREELANCER

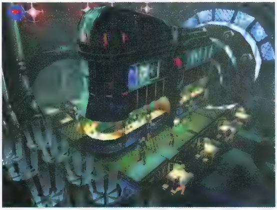


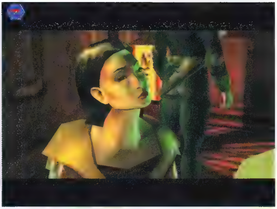
「FREELANCER」は、スペースコンバットシミュレーションとアクションアドベンチャーの要素を兼ね備えた新しいタイプのゲーム。初めはシングルプレイ用のゲームとして発売されるのだが、その数ヵ月後に、100人以上が同時に参加できる、マルチプレイモードのサポートが行われる予定だ。

スペースコンバットシミュレーション「STAR LANCER」の番外編ともいえる「FREELANCER」は、第1次太陽系戦争の混乱が終息した世界での物語だ。戦争後に、Liberty(アメリカ)、Bretonia(イギリス)、Kusari(日本)、Rheinland(ドイツ)の四つの帝国に分かれた人類は、手付かずの惑星の資源を求め、宇宙開拓に乗り出した。プレイヤーは、雇われのなんでも屋となって、宇宙を自在に飛び回るのだ。

FREELANCERを一言で形容するのは難しいが、往年の「PRIVETEER」と「BLADE RUNNER」を掛け合わせたようなゲームである。ミッション遂行中では、コクピットから宇宙を眺める1人称視点となり、惑星に降り立つと3人称視点へと切り替わる。惑星上には情報収集をするための酒場や、マーケット、武器庫、飛行場などがあり、自由に歩き回れるようになっている。

どの帝国の仕事を請け負うかは、プレイヤーの好み次第だ。物資の輸送から、民間船の護衛、救助活動、海賊退治など、さまざまなミッションが用意されている。その数は300種類にも及び、プレイヤーが身を寄せている帝国の情勢や、プレイヤー自身の評判によって、ランダムに発生するようになっている。マルチプレイモードでは、プレイヤーの行動が世界の情勢に影響を与え、それに合わせて発生するミッションが変化していくようだ。これらのミッションを繰り返し、その報酬を使って自分の飛行艇のアップグレードを図っていく。まるで、映画『スター・ウォーズ』のハン・ソロのようなアドベンチャーが楽しめるのだ。





Information

ジャンル	スペースコンバットシミュレーション+アクションアドベンチャー
プラットホーム	PC※
開発元	Digital Anvil社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	マイクロソフト
発売時期	2001年後半
日本	
発売元	未定
発売時期	未定

アクションアドベンチャーではこのソフトにも要注目!

アクションアドベンチャーでも、ネットワークに対応したタイトルが増えてくるようだ。「TOMB RAIDER」の開発元として知られるCore Design社は、「PROJECT EDEN」(発売元アイドス・インタラクティブ、発売時期未定)を開発中。巨大化した未来の高層都市で、4人の警備兵がチームを組んで事件の真相を追うという内容だ。マルチプレイモードには、力を合わせてステージをクリアする協力プレイと、デスマッチ形式の両方が用意されている。マイクロソフトの協力を得て制作が進む「BLITZ-DISC ARENA」(開発元SouthEnd Interactive社、2001年末発売)は、格闘ゲームのような派手な戦闘が特長のアクションアドベンチャー。敵と味方が入り乱れてのマルチプレイが楽しめる。DirectX 8.0の機能をフルに生かし、顔の表情が変化するなど、細部まで作り込まれた作品になりそうだ。また、純粋なアドベンチャーとなるが、1月号で画面写真を掲載した、「MYST」のオンライン版だといわれる「MUDPIE」(仮名)(発売元Broderbund社、発売時期未定)の開発状況も気になるところ。MYSTシリーズは過剰な暴力に対して否定的なだけに、どのような遊び方が提案されるのか期待したい。

※正式には発表されていないが、PC以外のプラットホームでも制作されているらしい

時代を超えたリアルタイムシミュレーションの力作
EMPIRE EARTH

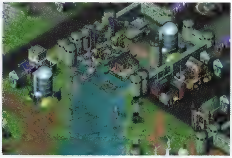
「Age of Empires」シリーズの成功は、歴史という素材をうまく活用したリアルタイム戦略シミュレーションの面白さを広く知らしめた。「EMPIRE EARTH」は、50万年に及ぶ文明史を背景にした、シンプルでありながら奥深いゲームとして制作されており、「CIVILIZATION」をそのままリアルタイムにしたような内容となりそうだ。

Information	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Stainless Steel Studios社
アメリカ	
発売元	Sierra Studios社
発売時期	2001年6月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定

「CIVILIZATION」以後、人類の歴史にスポットを当てたシミュレーションゲームが数多くリリースされてきた。ここで紹介する「EMPIRE EARTH」のすごさは、リアルタイムでありながらも、50万年という長さの文明史をカバーしているところかもしれない。もっとも、一つのシナリオで50万年もの歴史の流れを体験するのではなく、50万年をさらに12の時代に区分し、いくつかの時代にわたってプレイするキャンペーンが用意されることになる。シナリオは、三つのキャンペーンで30種類程度となる見込みだ。

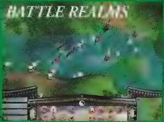
時代は、旧石器時代から始まり、石器、青銅器、鉄器、暗黒、中世、ルネッサンス、帝国、産業、原子力と流れていき、さらに未来の、情報、ナノ技術の時代へと変化を遂げていく。ゲーム開始時には民族を選択し、戦闘が得意であるとか外交に長けているなど、100種類に及ぶ設定をする仕組みになっている。このシステムによって、プレイヤーは自分好みの文明を制作できるのだ。

建物をクリックしてユニットのアップグレードを行っていた従来のゲームとは異なり、EMPIRE EARTHではユニット自体をクリックしてアップグレードのメニューを引き出す。ユニット数は、総計で200種類を超えるようだが、さらにアップグレードを行うことで、2,500種類ものバリエーションが用意されているのは驚きだ。戦闘用と開発用に2人ずつのヒーローユニットを選択でき、ハンニバルやナポレオン、果てはロンメルやエルビス・プレスリーも登場するようだ。また「Age of Empires」シリーズとは異なり、キャラクターがすべてポリゴンで表示されているのも特徴となっている。

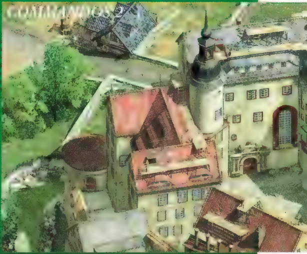


リアルタイム戦略シミュレーションではこのソフトにも要注目!

第2次世界大戦における少数精鋭部隊の戦いをシミュレートする最新作「COMMANDOS 2」(発売元アイドス・インタラクティブ、2001年3月発売。日本での発売は未定)は、1024×768ドットの解像度で表現される美しいグラフィックが魅力のゲームである。前作のキャラクターに加えて、通称"Lupin"と呼ばれる偵察員と"Natasha"という女性キャラクターが登場し、ヨーロッパや日本などが舞台となる予定だ。また、アニメに影響を受けたと思われる「BATTLE REALMS」(発売元Crave Entertainment社、2001年6月発売)は、サムライの"Kenji"が主人公のリアルタイム戦略シミュレーション。蛮族や悪のニンジャとの抗争を描くストーリーで、生産と資源のバランスをうまく調整するシステムの作り込みはなかなかのもの。「STRONGHOLD」(発売元Gathering of Developers社、2001年秋発売)は、「シムシティ」のような感覚で、城砦建設に力を注ぐゲーム。城壁を囲んでの敵との攻防戦が面白そうだ。


BATTLE REALMS

STRONGHOLD


COMMANDOS 2

PlayOnlineライター陣が期待する

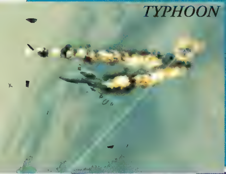
2001年の新作タイトル

さまざまなタイトルの発売が予定されている2001年。ここでは、特に注目するタイトルや、どのようなネットワークゲームの登場に期待するかを、本誌で活躍するライター陣に語ってもらった。

年々、ネットワークゲームのタイトル数は増えてきている。2001年も数多くのゲームが発売されるだろうが、いまだネットワークゲームは成熟期を迎えてはいない。まだまだ新しいチャレンジができる分野なのだ。マーケティング資料を基に作られたような、小ぢんまりまとまったゲームは必要ない。先鋭なクリエーターの情熱が感じられるような、鋭い作品を期待している。しかしあまりにも尖った分野のゲームは、多くのプレイヤーの参加という点では不利である。ここ何年かのネットワークゲームでのプレイを通して知り合ったプレイヤーと、できれば今後もゲームを続けていきたい。すべてのプレイヤーを受け入れられるような自由度が大切なんだ。（安井勉）

「DIABLO」「ULTIMA ONLINE」、そして「QUAKE」シリーズなど、[illegible]なジャンルでネットワ[illegible]ムのマイナーチェ[illegible]21世紀では、われわれライター陣が思[illegible]ある。な～んて熱く語ってしまったけ[illegible]（Yuki Kase）

[illegible]、後継作にふさ[illegible]このご時世だけに、得意とするダイ[illegible]している。マルチプレイ[illegible]われることだろう。そ[illegible]売の予定が大き[illegible]「BLACK&WHITE」[illegible]Peter Molyneux氏[illegible]（Warren大林）



TYPHOON

2000年を振り返ってみると、最大の話題となったのはやはり「DIABLO Ⅱ」ということになるだろうか。そのほかのタイトルを見ても「UNREAL TOURNAMENT」や「Age of Empires Ⅱ：Age of Kings」など続編のタイトルが目立ち、ある意味安定期に入った感がある。しかし、逆にいえば新しいジャンルといえるものは少なく、少々物足りないのも事実だ。

現在、日本でもADSLやCATV接続などの広帯域常時接続が一般化しつつあり、2001年には「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」など、この広帯域を生かした、よりリアルタイム性の高いタイトルが発売される予定だ。こうした通信環境の変化が、まったく新しいジャンルのネットワークゲームを生み出すことに期待したい。（M-husky）

ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN

[illegible]「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」と「ファイナルファンタジーXI」だ。[illegible]

2001年の期待作の中では、「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」はもちろんのこと、「BLACK&WHITE」もとても楽しみ。早く巨大牛となって対戦相手をぶっとばしてみたい。シングルプレイ用で、日本ではいまいち売れなさそうだけどBethesda Softworks社の巨大RPGの最新作「ELDER SCROLL Ⅲ：MORROWIND」も気になる。ただ、これは巨大なだけに2001年以降になってしまうかも。

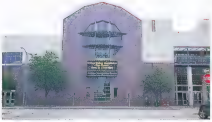
また国内の作品では、激烈に愛してるリトルウィングのピンボールゲームの新作が待ち遠しい。後は……、あ、そういえばプリンセスメーカーオンラインってどうなったんでしょう?（西尾ゆき）

ELDER SCROLLⅢ：MORROWIND

[illegible]「MECHWARRIOR 2」[illegible]「QUAKE」[illegible]

僕はコンソール機のソフトをメインに扱っているので、コンソール機におけるネットワークゲームの2001年を占いたい。売り上げが好調とは決して言えないDreamcast陣営だが、今年はソフトが充実し、ほかを圧倒していた。これはセガのソフト開発部が分社化し、独立したためと言える。優れた人材が障害の少ない開発環境をそれぞれ手に入れることができたのだ。しかも、これから彼らは機種を問わずにゲームを開発できる。そこで、2001年はセガ出身の優秀なクリエーターたちの作品が、一気に爆発することに期待したい。"ソニックチーム""ヒットメーカー""オーバーワークス""スマイルビット"。これらのメーカーの名前は覚えておいて損はない。（柿崎シュンドウ）

2001年、通信環境が整備される中で、新しいネットワークゲームの登場が望まれる。味わったことのない面白さを体験させてくれるタイトルの発売に期待したい。



UO Faireの開催されたオースティン市は、UOの開発元であるOrigin Systems社の地元。大統領候補ブッシュ氏の本拠地でもあり、混乱した大統領選挙戦の直後だったため、政府関係者を警護する警官が大勢行き交う物々しさだった

ULTIMA ONLINE:THIRD DAWNは、オン

Ultima Online World

Ultima Online World Faireで公開された「ULTIMA ONLINE:THIRD DAWN」。キャラクターを完全3Dにするという大きな変更が加えられ、オンラインゲームの在り方を変化させるほどの飛躍的な進化を遂げている。

200ドル近い参加費を払って集結したコアなUOファン。ざっと見たところ、人数は500人程度。遠くはイギリスやオーストラリアから来たプレイヤーもいたのにはビックリ

人気オンラインRPGの最新拡張パックが披露された

2000年11月10日と11日の2日間、テキサス州のオースティン市で、Origin Systems社主催によるUltima Online World Faire(以下、UO Faire)が開催された。「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)の個々の仕様やスキルに関するセミナーが行われ、UOファンと開発者の意見が交換された。それと共に、普段は顔を合わせることのないほかのプレイヤーと会える絶好のチャンスにもなった。

UO Faireでの目玉は何といっても、2001年春発売予定であるUOの最新拡張パック「ULTIMA ONLINE:THIRD DAWN」(以下、UO3D)が、会場内でテストプレイできるようになっていたことだ。会場で公開されたものは、アルファ版にも達していない開発中のものであったが、UO3Dで実現される新しい仕様を垣間見ることができた。以下に、UO3Dに関する詳細をまとめてみよう。

プレイヤーキャラクターもモンスターも3D。馬だって完全に立体化されている。また、新しくIlshenaurと呼ばれる大陸が追加されている

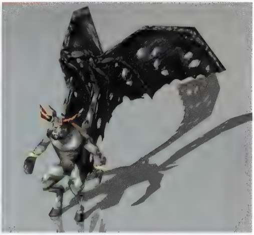
3D化されたキャラクターは迫力満点

会場ではUO3Dがプレイできる試遊台が20台前後用意されており、通常のサーバーではなく会場内に設置されたLinuxサーバーによって制御されていた。

ゲームを起動してまず目を引くのが、キャラクターが完全3Dになっているという点だ。プレイヤーキャラクターとモンスターを合わせた、200種類に及ぶキャラクターはすべて3Dモデルに作り変えられ、プレイヤーキャラクターや村人たちには、モーションキャプチャーを利用したアニメーションデータが用意されている。それらは総計で700種類にも及び、会話中のジェスチャーなどにもさまざまなバリエーションが存在する。

プレイヤーキャラクターを大きく表示するペーパードールも一新し、3Dで表現されている。ペーパードールの下にあるボタンを使えば、キャラクターを少しずつ回転させ、今までに無い視点で自分のキャラクターを眺めることが可能だ。ペーパードール用に武器や防具も3D化されている。

ペーパードール横にあるメニューの様子も異なっているが、灰色の点線で区切られた味気ないものであるため、後々新しいアートが追加されるものと予想される。また、インベントリー画面にも何らかの変更が行われる模様だ。



地形データが現行の2Dのままであるために、慣れるまで違和感があるものの、スムーズに翼をばたつかせるDaemonの様子などは見事だ。画面から飛び出してくるような印象さえ受ける。なお、UO3Dは2001年春のリリースを予定しており、日本では、エレクトロニック・アーツ・スクウェアから「ウルティマ オンライン 一第3の夜明けー」というタイトルで発売される。また、ベータテストが2001年1月ごろに始まる予定だ

ラインRPGの“新しい夜明け”を告げる!
Faireリポート

ペーパードールは、完全3Dのグラフィックに変更されており、大きめのアートがカッコいい。キャラクターが微妙に動いているのにも注目したい

新大陸や新しいモンスターも登場

UO3Dでは、「ULTIMA ONLINE:THE SECOND AGE」で登場した大陸よりも、1.5倍ほどの大きさを持つ新大陸、Ilshenaur(イルシェノー)がお目見えする。会場で遊べたのは5種類の地区で、スタート地点の村と、Volcano City、Swamp Village、Spider Forest、River Cityと名付けられた四つの“マップ”が用意されていた。“マップ”と書いたのは、開発中でそれぞれの地域が連結されていなかったためで、テストプレイではスタート地点の村からムーンゲートで飛べる状態になっていた。

確認できたモンスターは、Lizard Man、Orc、Orcish Lord、Harpy、Giant Spider、Giant Scorpion、Gargoyle、Daemon、Gazer、Slimeなど。開発チームのメンバーによると、既存のモンスターに加えて13種類の新種が登場するとのことだった。面白いのは、goodとevilの属性に分かれたモンスターたちが登場し、属性に合わせて行動するようになっていることで、モンスター同士で戦っている光景にも出会えるというのだ。

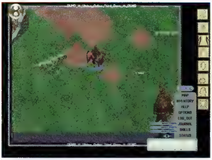
リリース当初では、新大陸に家や城を建築できるように設定されていない。現在、一つのシャードにつき1,800軒もの建築物が乱立していると聞いたが、Ilshenaurは、プレイヤーに冒険を楽しんでもらうことを目的に制作されているのである。UO3Dでは新しい音楽が奏でられ、アイテムなども追加される予定だ。

キャラクターが3Dになっても、ほとんどラグは発生しない

UO3Dの新しさは、魔法効果にもうかがえる。UO3Dではパーティクルシステムをサポートしているのだ。これは、ピクセル単位で光陰の具合を調節できるようにする機能で、Fireballが煙を出しながら飛んでいく様子も美しく描画されていた。

なお、現行のUOと比較すると、推奨環境は少し高めになっている。(表1参照)

3Dのキャラクターモデルとパーティクルシステムを採用したため、3Dアクセラレーターが不可欠となるが、現在の標準的なビデオカードなら大丈夫だろう。それ以外の動作環境に違いがほとんどないのは、ここまで行われてきたバグの除去作業に加え、サーバー側のアップグレードを続けてきたことの賜物(たまもの)である。特に、サーバーのアップグレードは、UO3Dが発売されるまでには世界規模で完了する予定になっている。なお、サーバーの管理は、Origin Systems社からEA.com社(エレクトロニック・アーツが運営するオンラインゲーム部門)に移行しており、EA.com社では総額2億ドルに達する巨額投資でUOのサービスを含めたインフラの再構築が進められいる。



UO3Dの最大の進化は、ゲームのプログラムアーキテクチャーそのものに変更が加えられている点で、今後は新大陸でさえパッチで追加することができるようになった。そのためUO3D以後、拡張パックが店頭に並ぶことは、もう無いかもしれない

現行バージョンとの互換性は!?

UO3Dの特徴は、グラフィックなどの表面的なものだけではない。キャラクターが3Dに変更されたことよりも重要であると言えるのが、ゲームのプログラムそのものを大幅に改良したことである。これはダウンローダブル・アーキテクチャーと呼ばれる仕様で、パッチの進化型と解釈できるだろうか。要するに、大陸や魔法の追加など、現行のパッチシステムでは不可能だったことが、CDを配布することなく可能になるというのだ。

もちろんUO3Dにアップグレードしなければ、新大陸Ilshenaurに足を踏み入れることはできない。だが、新しいアイテムが旧大陸側に持ち込まれることはあるだろう。その場合、アップグレードをしていないプレイヤー側では新しいアートが表示できないため、代わりに既存のアイテムの画像が表示される。パラメータなどは変更されているが、外見は既存のアイテムなので、奇妙に感じるかもしれない。

UOは、発売から4年たった今でも変化を続けている“生きたゲーム”だ。UO3Dにアップグレードすることでさらに魅力的な仮想世界になることを期待したい。

新大陸のモンスターには、goodとevilの属性を持ったモンスターが登場する。これらのモンスターは、反する属性のプレイヤーやモンスターを攻撃するなどの行動を取る

表1

	CPU	メモリー	ビデオメモリー	モデム
UO	Pentium II 233MHz以上	64MB以上	4MB以上	28.8Kbps以上
UO3D	Pentium II 266MHz以上	64MB以上	16MB以上	28.8Kbps以上

3Dアクセラレーターの恩恵を受け、パーティクルシステムを使用して魔法や火炎が美しく表現されるようになった。2Dアートの火炎にはもう戻れない

世界最大のコンピューターエキスポ COMDEX FALL／

2000年11月13日から17日まで、COMDEX FALL／2000が、ラスベガスで開催された。マイクロソフトやソニーといった常連に加え、IT企業がすこぶる元気で、Bluetoothをはじめとするワイヤレスプロダクトが大きく注目を浴びていた。ここでは、会場で取材したインテルとAMDの情報を中心にお伝えしていこう。

Bill Gates氏は、今年もCOMDEX開催前夜に基調講演を行い、"タブレットPC"と呼ばれる新しいコンセプトのモバイルパソコンを発表した

マルチメディアに強いPentium 4で新しい方向性を模索するインテル

COMDEXの翌週に予定されたPentium 4の正式発表を控え、インテルのブースでは今回から搭載された新命令SSE2（ストリーミングSIMD拡張命令2）に対応したソフトが、数多く出展されていた。"Willamette"というコードネームで知られていたこのCPUは、1995年に発表されたPentium Pro以来、5年ぶりの新アーキテクチャーとなる。

Pentium 4で採用されたNetBurstマイクロアーキテクチャーは、パイプラインの段数がPentium IIIの2倍に当たる20段に増えており、改良型2次キャッシュの採用によって、1.5GHz版Pentium 4のデータ転送速度はPentium III 1.0B GHzの3倍以上の48GB／秒にもなる。SSE2は、MMXおよびSSEを拡張して144の新たな命令を加えており、128ビットSIMD整数演算と128ビットSIMD倍精度浮動小数点演算の二つの機能によって、3Dゲームのパフォーマンスを引き上げることが期待される。

ジャイアンツ シチズンカブト

すでにアメリカで発売されているジャイアンツ シチズンカブトはSSE2に対応している。これらのソフトでは、Pentium 4の性能を最大限に引き出せるだろう

SHOWDOWN

こちらは、Groove Alliance社が開発中のSHOWDOWNと呼ばれるゲームで、Javaに似た開発言語を使ったWebサイト専用ゲームだが、驚くほどの画質を実現している。ビデオストリーミングに最適化されたSSE2の得意分野だと言えよう

Pentium 4対応ゲームソフト一覧

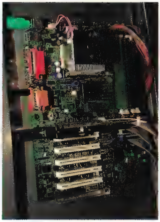
- ジャイアンツ シチズンカブト（発売元：イマジニア）
- サクリファイス（発売元：ズー）
- ARTHUR'S KNIGHT（発売元：Cryo Interactive社）
- BATTLESUIT MK1（開発元 Savage Entertainment社）
- GUNLOK（開発元：Rebellion社）
- INCOMING FORCES（開発元：Rage Software社）
- MADDEN NFL 2001（発売元：エレクトロニック・アーツ）
- NO ESCAPE（発売元：Funcom社）
- SHOWDOWN（開発元：Groove Alliance社）
- TRIBES 2（発売元：Sierra Studios社）
- VIRTUAL POOL 3（発売元：Interplay社）

Pentium 4がゲーマー御用達となる日

しかし、現在市場に出回っているソフトウェアを動作させた場合、このアーキテクチャーでは整数演算処理能力が犠牲になってしまうという事態が生じる。事実、最近ではさまざまなメディアで行われているAMDのAthlonとの比較テストで、散々な結果が出ているのもそのためだ。Pentium 4は、浮動小数点演算に強いSSE2に対応した多くのマルチメディアソフトが登場して、初めて威力を発揮できるのだ。つまり、プロセッシングスピードの高速化がもはや意味をなさなくなった表計算などのアプリケーションよりも、ビデオやMP3のエンコーディング、音声認識といったマルチメディアにフォーカスしたのがPentium 4なのである。

このインテルの選択は、ゲーマーにとって結果的にプラスなると予測される。なぜなら、すでに多くのソフトが対応を表明しているからだ。アメリカで発売済みの「サクリファイス」や「ジャイアンツ シチズンカブト」は、今すぐPentium 4のアップグレードを考えているユーザーには必須のタイトルとなるだろう。3Dシューティングにも、Rage Software社の「INCOMING FORCES」やDynamix社の「TRIBES 2」などのラインアップが控えている。「QUAKE Ⅲ ARENA」がSSEをサポートすることでどれだけのメリットを得たかを考えると、これらのタイトルの快適化にもじゅうぶん効果があるはずだ。

新しいアーキテクチャーであるため、同CPUを使用するにはマザーボードの買い替えも必要となる。すでにASUSTeK Computer社や日本ギガ・バイトをはじめとする多くのメーカーが、Intel850チップセットを搭載したPentium 4対応マザーボードを出荷しており、実際にCOMDEXの会場でも展示されていた。ビデオチップも同様で、ATIテクノロジーズやMatrox Graphics社がドライバの対応を予定。nVIDIA社は一足早く、すでにDetonator 3 Ver.6.31でSSE2をサポートしている。



MSI社のブースでは、Pentium 4に対応したマザーボード850Proがむき出しで稼動していた。Intel850チップセットでは、インテルの提唱するSocket423が新たにサポートされている

2000リポート

入場者23万人という都市の人口規模の業界人が押し寄せた2000年秋のCOMDEX。世界中から2,300社に及ぶコンピューター関連の企業がラスベガスに集結し、新製品の売り込み合戦が行われた

2001年中には1.7GHzに到達 高速街道を突き進むAMD

AthlonとDuronのセールスが堅調で、パソコンの市場シェアで40%近くを占めるに至ったと言われるAMD。新しく建設したテキサス州オースティンのFab25で0.18μmのCPUを製造する傍ら、ドレスデンのFab30では、モトローラと共同開発中の0.13μm技術を使ったCPUを、フル生産できる体制への準備に掛かっている。ここで作られるのは、AMDが2002年の第1四半期に出荷を予定している新型チップである。

以下、AMDのロードマップに控えるCPUを紹介しよう。

PALOMINO(パロミノ)

Palominoとは、2001年第1四半期から出荷が予定されているAthlonの後継版で、266MHzのFSBに対応している。1.33GHzから市場投入される予定で、2001年末までには1.7GHzに引き上げられると予想される。Palominoには銅基盤を使用したモバイル用のバージョンもリリースされることになっており、PowerNow!に対応する。

MORGAN(モーガン)

Palomonoの廉価版で、DuronならびにK6-2+／K6-Ⅲ+の次期統合版である。Palominoと、ほぼ同じスペックだが、FSBは200MHzに抑えられており、L2キャッシュの容量も低くなりそうだ。800MHzからの出荷となる。サンプル出荷は2001年第1四半期に行われ、Fab25から第2四半期には出荷される。

THOROUGHBRED(サラブレッド)

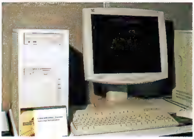
Thoroughbredは、ダイサイズを従来よりも小さい0.13μmにした新しいAthlonで、2001年の第4四半期にはサンプルが登場する。ダイサイズが小さくなれば、発熱しにくくなり、さらなる高速化が期待できる。2002年の第1四半期には正式に量産される見込みだ。

APPALOOSA(アッパルーサ)

正式なことは分からないが、Thoroughbredの廉価版と考えられる。同じく0.13μmのダイサイズで、デスクトップ用とモバイル用の2タイプが登場する。サンプル出荷は2002年の第1四半期、量産出荷は第2四半期となっている。

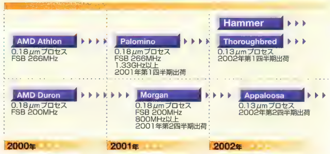
HAMMER(ハマー)

"第8世代"のチップの総称で、ClawHammer(クロウハマー)とSledge Hammer(スレッジハマー)の2タイプの存在が公表されている。Hammerは、64ビットのプロセッサーでありながら、32ビット、つまりx86用アプリケーションへの互換性を持たせているところが大きなポイントである。Claw Hammerは、ワークステーションやハイエンドデスクトップの市場を狙ったCPUで、SledgeHammerは、オンダイキャッシュサイズを増やすことで、さらにサーバー用途に特化させたバージョンだ。Hammerは、AMDが提唱するLDTバスをサポートする予定で、PCIバスより高速のバンド幅を持つことになる。ClawHammerのサンプル出荷は2001年第4四半期、量産出荷が2002年第1四半期。SledgeHammerの方は、サンプル出荷が2002年第1四半期で、量産出荷が第2四半期である。



AMDのブースでは、Athlon 1.4GHzを搭載したデモ機が稼動していた

■AMDのデスクトップCPUロードマップ



COMDEXで見つけたあんなものこんなもの

携帯電話でジュースが買える

"JALDA"は、インターネットを使った料金支払いシステム。パソコンや携帯電話を利用したショッピングで威力を発揮する。すでにエリクソンなど数社と提携。プリペイド方式、口座連動方式などさまざまな支払い方法に対応しており、オンラインゲームサービスでも活躍するという。エリクソンのブースでは、自販機のジュースを携帯電話で買うデモを行っており、来場客の目を引いていた。

パソコン用メモリーカード？

コンソール機ではメモリーカードは必需品だが、パソコンでも使用できそうなのが、EI社の"Q USB"である。キーチェーンに付けられるほど小型なので持ち運びに便利。容量は16MBから64MBまであり、MP3ファイルやゲームのセーブデータ、ドライバなどを手軽に保存しておける。16MB版が$60程度で販売される予定だ。

放熱対策はコレで決まり

ハードコアユーザーにとっては、何かと気になる放熱対策用パーツ。Alpha&Omega Computer社の"SYSTEM EXHAUST BLOWER"は、パソコン内部の空気を巡回させるという従来の方式ではなく、吐き出してしまおうというコンセプトで製作されている製品。パソコン後部の空きスロットに取り付けて使用する。

国内発ゲームニュース

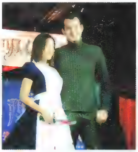
「アリス イン ナイトメア」を制作したAmerican McGee氏が来日

『不思議の国のアリス』のストーリーや世界観を基にしたシングルプレイ専用の3Dアクションアドベンチャー「アリス イン ナイトメア」（Windows 95／98／Me対応。以下、AIN）。AINは、海外でのタイトル名が「AMERICAN MCGEE'S ALICE」となっているとおり、「DOOM Ⅱ」や「QUAKE」シリーズのレベルデザインを手掛けてきたAmerican McGee氏がエレクトロニック・アーツに移って制作した初の作品である。

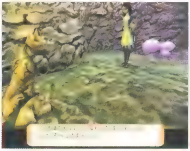
このAmerican McGee氏が来日し、実際に彼自身がゲームをプレイしながらAINの特色や内容を紹介してくれるという先行プレミアム発表会が、2000年12月1日に開催された。「画一化された内容のゲームではなく、まったく新鮮でユニークなゲームを制作したかった」と語るMcGee氏。その言葉のとおり、AINは非常にユニークな内容になっている。

AINは、原作から数年後という設定。主人公アリスが、両親を火事で亡くしたトラウマ（心的外傷）を克服するために、再び不思議の国へ戻るというストーリーになっている。実は、この不思議の国はアリスの精神世界を反映したものであり、彼女自身が持つ五つの負の感情（怒り、自己否定、罪の感情など）を各ステージのボスキャラクターが象徴しているのだ。ゲーム中では、トランプやビックリ箱などのおもちゃを武器として使ったり、アリス自身がチェスのこまとなって迷路を進むパズル的なレベルがあったりと、ユニークな仕掛けが満載されている。

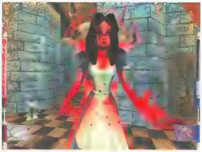
完全日本語版となるAINは、今まで海外のパソコンゲームを遊んだことがない人でもすんなり遊べるタイトルになりそうだ。本誌次号にてAINの具体的な内容を紹介するので、詳しい情報についてはそちらを楽しみに待っていてほしい。なお、AINはエレクトロニック・アーツ・スクウェアから2001年1月25日に7,980円で発売される予定だ。



右がAmerican McGee氏。AINでは制作総指揮を担当し、アート、レベルデザイン、音楽、Webサイトなど多岐にわたる分野を監督した



日本語音声と共に日本語のメッセージも同時に表示される



パワーアップアイテムを取ったアリスは、なぜか血まみれ。ゲーム全般にわたってホラーチックな雰囲気が溢れており、タイトルどおりまさに"悪夢"のようだ

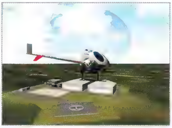
手ごろな価格のジョイスティックと国産フライトシムがセットで発売

トワイライトエクスプレスは、2000年12月23日にジョイスティック「スーパーバリュー3Dスティック」（Windows 98／2000／Me対応。以下、3DS）と、フライトシミュレーター「リアルフライト ヘリコプター」（Windows 98／Me対応。以下、RFH）をリリースする。

今回リリースする3DSは、フライトシミュレーターに最適の本格派ジョイスティックだ。3,980円という低価格ながら、スティックを左右にねじる操作も可能なので、手軽にラダーコントロール（垂直尾翼の制御）ができる。もちろん、USB接続にも対応している。

RFHは、同社オリジナルのヘリコプターシム。関東全域の自由なフライトが可能で、航空力学に基づいたリアルなヘリコプターオペレーションが実現されている。“ベル 206B ジェットレンジャー”“シコルスキー S-76B”など全7機種のヘリコプターが選択できるほか、横田基地など全14種類の空港・離着陸場も収録されている。さらに、“東京ヘリポート”“つくばヘリポート”など5種類のヘリポートと、お台場のテレコムセンターやTBS本社ビル、警視庁などの建物に設置されたヘリポート12ヵ所へ着陸することも可能になっているのだ。

気になるRFHの価格は1万2,800円。なお、3DSとRFHがセットになった“ジョイスティックバンドル版”も1万4,800円で同時発売される。

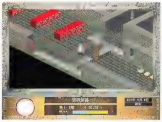


画面は、つくばヘリポートへの着陸場面。RFHでは、お台場や新宿などの景観もシーナリーとして収録されている

3DS。スティック上部にはハットスイッチが、本体底面にはXYトリムコントロールが用意されている

「ルナティックドーン 第三の書」のオリジナルアイテムの入手法を公開

先月の国内ニュースでお伝えしたとおり、アートディンクのRPG「ルナティックドーン 第三の書」（以下、第三の書）には、本誌が考案したオリジナル極秘アイテムが登場する。“紅の菩薩像”“緋偉王”“付け髭”という三つのオリジナルアイテムは、非常に希少価値が高く、それぞれが個性的な効果を持っている。しかし、普通にゲームを進めていたのではまず入手することができない。ここでは、これらのオリジナルアイテムを入手する方法を伝授しよう。



あるアイテム専用のダンジョンが出現している状態で、別のアイテム専用ダンジョンのパッチをインストールすると、どちらかのダンジョンが消えてしまうことがあるので注意しよう

本誌今月号の付録CD-ROMには、第三の書のパッチ（特別プログラム）が収録されている（使い方については、p.150を参照）。このパッチは、オリジナルアイテムの種類別に三つ用意されているので、入手したいアイテムの名前が付いたフォルダの中にあるパッチをインストールしよう。

すると、そのアイテムの存在するダンジョンが、ゲーム内に登場するようになるのだ。なお、このアイテム専用ダンジョンは、ゲーム内の時間で数日（5～6日程度）経過したころに出現するので気を付けてほしい。ダンジョンのどこにオリジナルアイテムが隠されているのかは不明であるため、自力で探索し、アイテムを発見してほしい。勇気ある冒険者たちの健闘を祈る。

渋谷にネットステーション“Necca”がオープン

2000年12月1日、渋谷区にあるネットステーション“Necca”において、同店のオープニングセレモニーが開催された。

Neccaは、すでに韓国では一般的に普及している“PCバン”(ネットワークゲームをメインコンテンツとしたインターネットカフェ)をモデルとしたネットステーションだ。導入されている回線はSDSL回線(1.5Mbps)5本とT1回線(1.6Mbps)1本の合計約10Mbps。Neccaではこの高速回線を利用して快適にネットワークゲームがプレイできるほか、画像付きチャットやインターネット電話など豊富なコンテンツが用意されている。

使用できるマシンは合計80台。そのすべてが、最新の3Dグラフィックを駆使したゲームも余裕で楽しめるハイスペックを誇り、ほとんどのマシンにネットワーク対応のゲームがインストールされている。「DIABLO Ⅱ」をはじめとして、「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」「UNREAL TOURNAMENT」「SUPREME SNOWBOARDING」など、数多くの人気タイトルが、すぐにでもプレイできる状態になっていた。韓国のアダムソフトが開発中のネットワーク対応サッカーゲーム「サイバーカップ」のサービスも予定しているという。フォースフィードバック対応のジョイスティックや、ステアリングホイールのほか、スノーボード型のコントローラーも用意されており、自由に使うことが可能だ。

Neccaでは今後、各種のゲームイベントも積極的に開催する。ネットワークゲームのマッチング/ランキングサービスを行うバトルトップジャパン(http://www.battletop.co.jp)との共催で、早ければ年内にも1回目のゲーム大会が行われる予定だ。全国に店舗展開した後には、店舗対抗のゲーム大会を開催し、その様子をカメラで中継、各店舗内の大型スクリーンに映し出すといった、自宅からの接続では実現できない、Neccaならではのイベントも計画されているという。

セレモニー当日はNeccaの売りである高速回線を使った、Webブラウジングのデモも行われた。一般家庭では快適に見ることが難しい動画のストリーミング再生や、ショックウェーブのインタラクティブミュージックをストレスなく楽しめることをアピールしていた。

Neccaではパソコン利用時にのみ課金されるシステムを採用しているので、入店するだけなら料金は掛からない。初回利用時に会員証の発行(200円)を受けた後は1分約8円(1時間は500円)でサービスが利用できる。

まさにオンラインとオフラインの交差点とも言えるNeccaが、今後どのような役割を担ってゆくのか楽しみである。

店舗内でも大きな面積を占めている"ネットゲームゾーン"。Neccaのネットワークゲームに対する力の入れ様が分かる

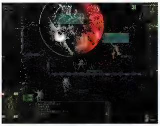
Neccaを運営するインターピアの代表取締役社長、梅憲太朗氏。「ネットワークゲームは今後、インターネット上に新しい文化空間を形成していく」と話し、ネットワークゲームの普及に積極的に取り組んでいく姿勢を示した

ネットワークゲームは、現在特に人気の高いタイトルを中心としたラインアップ。今後リリースされる新作も、可能な限り迅速に導入していくそうだ

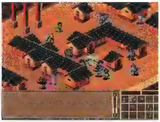
「スターチェイス」がベータテストを開始 2001年春にはさらなる新作も予定

本誌でもたびたび紹介してきた、システムプロが運営する韓国産のマルチプレイ専用タイトル「スターチェイス」(Windows 95/98対応)。このベータテストが、2000年12月2日からスタートした。現在、スターチェイスのクライアントソフトが公式ホームページからダウンロード可能なので、興味のある人は入手しよう。なお、システムプロは、このスターチェイスに加えて、「マジェスティ 2.0」「競馬伝説Ⅲ」のクライアントが収録されたCD-ROMの無料配布を続けていく予定だ。同社のホームページ上から簡単に申し込みができるので、こちらを利用するのもいいだろう。スターチェイスの正式サービスは、2001年1月1日に開始する予定だ。

さらに、システムプロは2001年春から「三国幻想記」のサービス開始も予定している。三国幻想記は『三国志演義』の世界をベースとしたリアルタイム戦略シミュレーションで、プレイヤーは武将の1人となって、ほかの武将たちと戦いを繰り広げることになる。リアルタイム戦略シミュレーションとしては珍しく、数十人から数百人が同時に接続するタイプのゲームらしい。プレイヤーの好きな時に参加することができ、いつゲームから抜けても構わないという非常に便利なシステムを採用しているようだ。



スターチェイスは宇宙空間を舞台とした2Dシューティングだ。プレイヤーはロボットを操り、ほかのプレイヤーと協力してミッションを遂行したり、対戦したりできる



こちらはリアルタイム戦略シミュレーション、三国幻想記の画面。欧米の同ジャンルの作品に比べて、頭身が低くかわいらしいキャラクターが特徴的だ

スターチェイス公式ホームページ　http://www.joynt.ne.jp/starchase/index.html

「Dream Passport for PC」がバージョンアップ

ISAOは、Dreamcast用コミュニケーションツールのパソコン版「Dream Passport for PC Ver.2.0」をリリースした。クライアントソフトは現在同社のサイトからダウンロードできる。

Dream Passport for PCは多彩な機能を持ったインターネットコミュニケーションツール。インターネットに接続している人同士で、簡単に文字や音声のメッセージを交換できる“ch@b talk”や、同じホームページを見ている人同士でチャットが楽しめる“どこでもチャット”などの機能を無料で使うことができる。

今回リリースされた最新バージョンでは、さらに新たな機能も追加されている。その一つがインターフェースの外観を変更できるスキン機能だ。ISAOのサイトにはすでにいくつかのスキンが用意されており、今後も順次増やしていく予定だ。さらに、今までモデムでの接続にしか対応していなかった本ソフトが、ISDNやCATV、さらにはLAN環境からでも利用できるようになった。Dream Passport for PCは起動した状態でも、タスクトレイの中に小さく収まるので、会社のパソコンにこっそり入れておいて、仕事中に恋人と連絡を取る、といった使い方もできそうだ。

デフォルトのスキンは携帯電話のような形。ミニブラウザーやチャット用のインターフェースは、別ウインドウとして開き、好みの場所に配置できる

Dream Passport for PC Ver.2.0の新機能

・LAN環境にも対応	・基本デザインを改善	・ミニブラウザー機能の拡張
・スキン機能を装備	・URLジャンプ機能	・ch@b Talkの機能の拡張

イサオドットネット　http://www.isao.net/

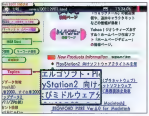
さまざまな機能が盛り込まれた PlayStation2用Webブラウザー

2000年11月29日、エルゴソフトはコンソールゲーム機などへ組み込むWebブラウザーの開発でアメリカ最大手のPlanetweb社と提携し、Planetweb社が開発したPlayStation2（以下、PS2）用Webブラウザーを発売すると発表した。

このPS2用WebブラウザーはHTML3.2、SSL3.0、Javascript1.1、MacromediaFlash3.0など、インターネットで用いられる各種技術がサポートされているほか、MP3ファイルの再生機能、仮名漢字変換機能、ファイルの添付が可能な電子メール（POP3、SMTPに対応）の送受信機能を搭載している。また、PS2のフリッカーフィルター（文字のちらつきを抑える機能）の性能を最大限に引き出し、解像度の低い家庭用テレビでも美しく鮮明な画像を表示できる。

ユーザーインターフェースもテレビでの使用を考えて工夫されている。ホームページ閲覧時に、斜めにスクロールできる機能や、必要なときだけ表示できるポップアップメニュー、見たい部分を拡大する虫眼鏡機能などが用意されているのだ。

ブラウザーの名称、発売日、価格はいずれも未定だが、エルゴソフトは、このPS2用Webブラウザーとコーエーのゲームサイト"GAMECITY"を連動させたサービスなど、独自のコンテンツを提供していく予定だ。



画面の一部分を大きくする虫眼鏡機能の倍率は2段階に切り替えられる

メールアドレスなどのデータはメモリーカードに保存するが、電子メール自体のデータはサーバーに保存されるため大量の電子メールをやり取りすることができる

© ERGOSOFT Corp.　© Planetweb Inc.

場所を選ばず楽しめる注目のiモードゲーム

次世代iモード端末用のゲームとして開発されているドワンゴの「サムライロマネスク」（公式ホームページhttp://www.dwango.co.jp/kamone/samurai/）は、最大50万人のプレイヤーが同時に一つのサーバーにアクセスできるオンラインRPGだ。プレイヤーは戦国時代の侍となり、剣豪になることや、立身出世などが目的となる。ほかのプレイヤーとのチャットによる情報交換や、対戦を楽しむことができ、能力を高めるための武者修行モードや、多人数で行われる合戦も用意されている。サムライロマネスクのサービスは次世代iモード端末の発売（2001年1月予定）と同時に開始される予定だ。なお、現行機種のユーザーにも"町人ロマネスクモード"と呼ばれる体験版が用意されることになっている。町人ロマネスクモードでも町を歩き回ることや、イベントの一部を見ることが可能だ。

現在、多くのメーカーでiモードゲームが開発されており、その内容もさまざま。iモードならではの楽しみ方がある作品の登場に期待したい。

サムライロマネスクにはゲームに花を添える女性や実在した剣豪など、多くのキャラクターが登場する。女性と結婚して、子孫を残すこともできる

ゲーム中の町にはさまざまな店が存在する。宿屋ではチャット、鉄火場ではバクチを楽しむことができる

© DOWANGO Co., Ltd.

国内ニュース総チェック

11／1　セガが社名を変更 ネットワークビジネスへ力を注ぐ

セガは2000年11月1日より、株式会社セガ・エンタープライゼスから株式会社セガへ社名を変更した。それに伴い、セガでは同社事業の構造転換も発表。今後は、ネットワークゲームを中心としたコンテンツ事業とネットワーク事業、安定した収益基盤を持つアミューズメント事業を三つの柱とし、「2003年には世界一のネットワークゲームサービスプロバイダーになる」との目標を掲げている。今後のセガのネットワーク事業には要注目だ。

11／12　「サドンストライク」の公式ホームページが登場

第2次大戦を舞台にしたリアルタイム戦略シミュレーション「サドンストライク～史上最大の奇襲作戦～」の発売元ズーは、本作の公式ホームページ（http://suddenstrike.zoo.co.jp/）を開設した。ホームページではゲームに登場する兵器の紹介や体験版のダウンロードサービスが用意されているほか、マルチプレイの対戦相手を募るためにIPアドレスを登録しておける"IPデータベース"などが提供されている。

11／22　"ランドネット"のサービスが 2001年2月28日で終了

NINTENDO64とNINTENDO64DD用に展開されていた、会員制のネットワークサービス"ランドネット"。同サービスを運営しているランドネットディディは公式ホームページ（http://www.randnetdd.co.jp/）において、ランドネットのサービスを2001年2月28日で終了すると発表した。ランドネットディディはランドネットのサービス終了について、メインコンテンツの開発の遅れと会員数の伸び悩み、さらには2001年夏ごろに次世代機NINTENDO GAMECUBEが登場する影響で、じゅうぶんなコンテンツを確保できず、ユーザーに満足してもらえるサービスを提供し続けることが困難になったためと説明している。

11／24　"ドリームキャストダイレクト"がiモード対応ページをオープン、メールマガジンも配信

セガは2000年11月24日、Dreamcast本体や周辺機器、攻略本などが購入できるインターネット上のショッピングサイト"ドリームキャストダイレクト"（以下、D-DIRECT）のiモード対応ページ（http://www.d-direct.ne.jp/i/）をオープンした。情報検索の複雑さやパケット通信費の増大を避けるため、iモード対応ページでは、取扱商品を絞り込み、商品説明も簡略化している。また、D-DIRECTでは2000年12月7日からメールマガジン"DD TIMES"の配信をスタートしている。DD TIMESにはD-DIRECTのキャンペーン告知や新規取扱商品の案内などが掲載されており、毎週木曜日に配信される。

11／28　マイクロソフトの 5,000円キャッシュバックキャンペーン

マイクロソフトは2000年12月1日から2001年1月31日まで、「飛んでもらおう、お年玉！ マイクロソフト フライトゲーム 5,000円キャッシュバックキャンペーン」を実施している。これは、期間中に同社のフライトシミュレーター1タイトルとジョイスティックを購入した人に5,000円のキャッシュバックを行うというキャンペーン。対象となる製品は「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」「Crimson Skies」「Flight Simulator 2000」「Flight Simulator 2000 Professional Edition」の4タイトルとフォースフィードバック機能を搭載したジョイスティック"SideWinder Force Feedback 2"となっている。対象製品は同時購入でも別途購入でも構わない。希望者は必要事項を応募書類に記入し郵送する必要があり、応募書類はインターネット上（http://www.microsoft.com/japan/games/campaign2000/pdf/application.pdf）からpdf形式でダウンロードすることもできる。

Crimson Skiesなどで、より臨場感のあるプレイを楽しむために、このキャンペーンを機会にジョイスティックを購入してはいかがだろうか

Illustrator:Kazuo Watanabe

杉山淳一のインサイドトーク

文／杉山淳一

さまざまな情報網を駆使して、いろいろな話題を提供していくこのページ。ゲーム業界で起こった大きな出来事や注目すべき事柄について、ボク、杉山淳一独自の考察を加えながら、ちょっと変わった角度で解説していくことにしよう。今回は、あらゆるエンターテインメントとゲームの融合を目指す、スクウェアの"PlayOnline"構想にまつわる話題だ。

"PlayOnline"への違和感と期待

集英社とスクウェアが合弁 その意図とは何か

インターネットを利用したあらゆるエンターテインメントとゲームをオンラインで融合してしまおうというのが、スクウェアの進める"PlayOnline"構想だ。そして、スクウェアと集英社が合弁会社を設立し、"PlayOnline"のコンテンツに少年ジャンプの漫画を加えることが2000年11月に発表された。このニュースは、ボクにとって違和感を抱かせるものだった。それは、「ファイナルファンタジーを遊びながら漫画を読みたいか?」という問い掛けから始まり、"PlayOnline"とは何なのか? という疑問に回帰した。

しかし、このニュースの布石はすでに、2000年1月に開かれた"スクウェアミレニアム"で語られていた。「ネットワークプレイで友達と待ち合わせしている間は退屈だから、漫画や攻略情報をチェックするなど、新しいエンターテインメントを提案する」というアイデアだ。その答えが、少年ジャンプを擁する集英社との合弁というわけだ。

先日、奇しくもビジネス誌と漫画雑誌の編集者と会う機会があった。彼らによると「集英社はかなり本気で、ここから海外戦略などへの大きな展開を考えている」らしい。集英社だけではなく、日本の出版社全体にいえることとして、インターネットに対して大きな期待を持たないわけにはいかない事情がある。それは、再販制度の問題だ。

再販制度とは、定価販売を維持する仕組みだ。自由経済社会では、メーカーは小売店に対して販売価格を拘束してはならない。しかし、本やレコードなどに関しては、"文化が価格競争に左右されるべきではない"という理由で、定価販売が特別に認められている。しかし、国はこの制度を見直そうとしており、1998年3月31日に公正取引委員会が「当面は現状維持。ただし3年後に見直し」という見解を示した。

その3年後である2001年3月は、まさに今回取り上げている合弁会社の事業開始時期と一致する。集英社だけでなく、出版社はみな再販制度の維持を主張しつつ、万が一の場合に備えて先手を打とうとしているのだ。その代表例がインターネットでのコンテンツ販売と、海外の読者を獲得しようとする試みである。米国のコミック市場に進出するならば、やはり再販制度のない市場で競争しなければならない。となれば、米国で名前が浸透しているスクウェアのブランドは心強い味方になるだろう。

ゲームと漫画の融合で 新世紀のエンターテイメントを

しかし、相変わらず"PlayOnline"とネットワークゲームとの連携については明らかにされていない。先日の坂口氏とのインタビューの席でも、その点については語られなかった。これはちょっと寂しい。

自社以外のコンテンツと連携し始めたことで、すでに"PlayOnline"は、ゲームのプラットホームではなく、コンソール機全般に対してインターネット環境を総合的に提供するビジネスに発展している。もちろん、スクウェアがゲームに見切りをつけるわけではないだろうから、スクウェア流のアレンジで、ゲームと"PlayOnline"の素晴らしいコラボレーションを見せてくれるに違いない。「ゲーム中に退屈したら漫画を読んでね」なんて、本来はゲームメーカーの言うことではないのだ。そう、ボクの感じた違和感の正体は、これだ。退屈しのぎの仕掛けではなく、漫画を読む暇もないくらい面白いゲームを作ってほしい。集英社にしても、待ち時間のために漫画を提供するのは不本意だろう。例えば、ネットワークゲームの参加者が演じた世界を一流の漫画家が物語にして、自分の活躍をオンラインで読むことができたら面白い。

そこまで思いをめぐらせた時、今回の発表に感じた違和感は大きな期待へと昇華した。今までのメディアミックスとは違う、ゲームと漫画の新しい融合を、スクウェアと集英社に期待したい。

2画面テレビでメディアミックス?

この秋、仕事の合間に、「ドラゴンクエストVII」を遊んだ。最近購入したワイドテレビには2画面モードがあり、経験値稼ぎで戦闘を漫然と繰り返している間は、テレビ番組を見ていた。はぐれメタルの登場に喜びつつ隣の画面に目をやると、柔道の田村選手がオリンピックで優勝した瞬間だった。そして、マラソンの高橋選手を応援している間にボス戦に突入した時は、どちらの画面を見るべきか迷った。さらに、エンディングを迎えて感動している間は、みのもんた氏が「奥さん、秋のナスにはこんなに体にいいんですヨ」と教えてくれた。これぞメディアミックスではないか!?

最近の多機能テレビを使えば、テレビ番組を見ながらゲームをすることくらい簡単にできてしまう。ネットワーク独自の機能を有効に使って、ゲームの枠組みを超えた、よりエンターテインメント性の高いサービスを期待したいものである

国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

2000年11月調べ

1 DIABLO II

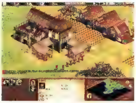
2↗

カプコン　8,800円
アクションRPG
☎052-760-0335

2 Age of Empires II: The Age of Kings

9↗

マイクロソフト　オープン
リアルタイム戦略シミュレーション
☎03-5454-2300



3 マイト&マジック8: デイ オブ ザ デストロイヤー 完全日本語版

NEW

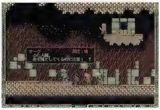
イマジニア　9,800円
RPG
☎03-3343-8900

4	ソーサリアン・オリジナル	NEW	日本ファルコム　オープン RPG ☎042-527-6501
5	Age of Empires II 拡張パック:覇者たちの光陰	1↘	マイクロソフト　オープン アドオンパック ☎03-5454-2300
6	ウルティマ オンライン ルネッサンス・エディション	3↘	エレクトロニック・アーツ・スクウェア　2,980円 RPG ☎03-5436-6499
7	HEAVY METAL F.A.K.K.2	NEW	P&A　8,800円 3Dアクションアドベンチャー ☎042-525-9501
8	ベストプレープロ野球 '00	NEW	アスキー　9,500円 プロ野球シミュレーション ☎03-5351-8901
9	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN	6↘	セガ　7,800円 RPG ☎0570-000-354
10	アプサラス	5↘	コーエー　8,800円 RPG ☎03-5449-2581

マークはマルチプレイに対応していることを表します

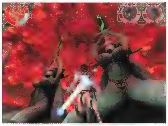
ソーサリアン・オリジナル

1987年の発売当時、「イース」と並んでRPGファンに絶賛された「ソーサリアン」が、ハイクオリティーなサウンドとグラフィックで現代によみがえった。練り込まれた15本のシナリオと、世代交代や複雑な魔法体系などの独特なゲームシステムは、今なお新鮮な驚きを与えてくれることだろう。



HEAVY METAL F.A.K.K.2

自らの肉体を駆使して戦うJulieを主人公にした、3Dアクションアドベンチャー。数々の仕掛けやモンスターがプレイヤーを待ち受けており、巧みな操作と明せきな頭脳が要求される奥深い内容に仕上がっている。ストーリーが進むにつれて変化するJulieのコスチュームにも注目。



BALDUR'S GATE II : SHADOWS OF AMN

今回の舞台となるAMNは、BALDUR'S GATEの南方に位置する鉄貿易の盛んな近代的な町だ。序盤はレベル6から8までのキャラクターに合わせたゲームバランスになっており、前作から引き継いだキャラクターを使えば、より感情移入のできるプレイが楽しめるだろう。

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE江坂店(TEL06-6190-7516)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
PC-GAME.COM(http://www.pc-game.com/)、PC和歌山(http://www.pc-w.co.jp/)　協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は注目すべき新作も多くなく、「DIABLO Ⅱ」が再び1位に返り咲いた。全国の傾向としては、年末商戦に向けて一休みといったところだろうか。アメリカでは、ランクインしている作品のうち、実に8タイトルがシミュレーションとなっていることが驚きだ。特に、低スペックのパソコンでもプレイできるタイトルが人気となっているようである。

OCTOBER 2000

1 THE SIMS: LIVIN' LARGE

1→

エレクトロニック・アーツ
$26

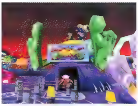
2 THE SIMS

3↗

エレクトロニック・アーツ
$42

3 SIM THEME PARK

6↗



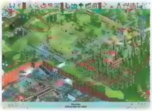
エレクトロニック・アーツ
$19

4	ROLLER COASTER TYCOON	4→	ハズブロー・インタラクティブ	$26
5	Age of Empires Ⅱ: Conquerors Expansion	2↘	マイクロソフト	$28
6	ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES	NEW	ハズブロー・インタラクティブ	$25
7	BALUDR'S GATE Ⅱ: SHADOWS OF AMN	NEW	Interplay社	$47
8	DIABLO Ⅱ	5↘	Havas Interactive社	$48
9	COMMAND&CONQUER: RED ALERT 2	NEW	エレクトロニック・アーツ	$44
10	Age of Empires Ⅱ : The Age of Kings	9↘	マイクロソフト	$44

資料提供 PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

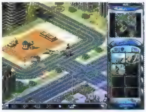
ROLLER COASTER TYCOON : LOOPY LANDSCAPES

ベストセラータイトルのアドオンパック第2弾。フライドチキンショップやアーケードゲームコーナーなど、新種の乗り物以外にも遊園地の中のさまざまな要素が追加されている。氷原や砂漠地帯などの特殊な環境も収録されており、より変わった遊園地を作り上げることができるのだ。



COMMAND&CONQUER : RED ALERT 2

仮想の近未来を描いたRED ALERTの世界を引き継いだ作品。2枚のCD-ROMにAllies軍とSoviet軍のシナリオが別々に収録されているという、おなじみのスタイルも健在だ。Westwood社の対戦サーバーに接続すると自動的にダウンロードされる最新のアップデートファイルには、五つの新マップが含まれている。



World Charts Foundation

（11月20日時点）

1. DIABLO Ⅱ
2. BALDUR'S GATEⅡ : SHADOWS OF AMN
3. PLANESCAPE TORMENT
4. ICEWIND DALE
5. HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
6. UNREAL TOURNAMENT
7. Age of Empires Ⅱ : The Age of Kings/Conquerors
8. DEUS EX
9. Sid Meier's ALPHA CENTAURI/ALIENS CROSSFIRE
10. THE LONGEST JOURNEY

資料提供：World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◎が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年12月23日	リアルフライト ヘリコプター	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1万2,800円	03-5979-7495	Win 98・2000・Me
2000年12月23日	リアルフライト ヘリコプター・ジョイスティックバンドル版	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	1万4,800円	03-5979-7495	Win 98・2000・Me
2000年12月23日	リアルミスト 完全日本語版	マイピック	3Dアドベンチャー	6,980円	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2000年12月29日	◎ COLIN McRAE RALLY 2.0	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年12月29日	天下統一Ⅲ	システムソフト	戦国シミュレーション	1万800円	092-752-5264	Win 95・98・2000・Me
2000年12月	TOMB RAIDER CHRONICLES	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-775-8380	Win 95・98・Me
2000年12月	◎ BANG! GUNSHIP ELITE	マイクロマウス	スペースコンバットシューティング	6,800円	03-5352-7609	Win 95・98
2000年冬	提督の決断Ⅳ	コーエー	戦略シミュレーション	未定	045-561-6861	Win 95・98・2000・Me
2000年冬	信長の野望 嵐世紀	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98・2000・Me
2000年	◎ QUAKE Ⅲ:TEAM ARENA (ミッションパック)	P&A	3Dシューティング	4,800円	042-525-9501	Win 95・98・NT4.0・2000・Me
2000年	◎ QUAKE Ⅲ:TEAM ARENA (ミッションパック Mac版)	P&A	3Dシューティング	4,800円	042-525-9501	Mac
2001年1月18日	GREATシリーズ リヴン	メディアカイト	アドベンチャー	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98・Me
2001年1月18日	GREATシリーズ 必殺パチンコWin ダイナマイト&たぬ吉君2	メディアカイト	パチンコ	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98・Me
2001年1月18日	ULTRA2000シリーズ バーチャコップ2	メディアカイト	シューティング	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年1月18日	ULTRA2000シリーズ スーパーエアーコンバット 蒼空の覇者	メディアカイト	フライトシミュレーター	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2001年1月19日	トゥーム・レイダー クロニクル 日本語版	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年1月25日	アリス イン ナイトメア	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションアドベンチャー	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年1月25日	◎ タイガーウッズ PGA TOUR 2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年1月25日	◎ ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2	セガ	シューティング	7,800円	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年1月26日	◎ ジャイアンツ シチズンカブト 完全日本語版	イマジニア	3Dアクション	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98・2000・Me
2001年1月26日	◎ PCゲームBESTシリーズVol.44 QUAKE Ⅱ	サイバーフロント	3Dシューティング	2,980円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年1月26日	PCゲームBESTシリーズVol.45 ブルー・シカゴ・ブルース	サイバーフロント	推理アドベンチャー	2,980円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年1月26日	PCゲームBESTシリーズVol.46 パズルボブル3DX	サイバーフロント	パズルアクション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年1月26日	ルーラの♥セクシーピンボール	ズー	ピンボール	4,300円	0268-38-1561	Win 95・98
2001年1月26日	ゲームファンシリーズ 将棋道場	ツクダシナジー	将棋	1,980円	03-5272-8955	Win 95・98
2001年1月26日	ゲームファンシリーズ ピンボール	ツクダシナジー	ピンボール	1,200円	03-5272-8955	Win 95・98
2001年1月26日	キング オブ アーデニア ~魔導王国の夜明け~ 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98・Me
2001年1月	Flight Simulator 98・2000アドオン:エアポート2000 ~世界の空港~ Vol.2	イマジニア	フライトシミュレーター	5,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2001年1月	INDUSTRY GIANT	サン電子	シミュレーション	未定	052-562-2265	Win 95・98・Me
2001年1月	ウィザードリィ エンパイア ~古の王女~	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	5,800円	03-3366-1552	Win 95・98
2001年1月	ジャパンシーナリーシリーズ2「中部・近畿 for Flight Simulator2000」	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	5,800円	03-5979-7495	Win 98・2000・Me
2001年1月	◎ RAINBOW SIX:COVERT OPS ESSENTIALS	マイクロマウス	コンバットアクション	8,800円	03-5352-7609	Win 95・98
2001年2月2日	DEER HUNTER 3	サイバーフロント	3Dシューティング	4,800円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年2月2日	LE MANS 24(仮)	サイバーフロント	レーシング	4,800円	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年2月9日	デウスエクス 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	未定	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年2月9日	汽車でGO!	アンバランス	汽車運転シミュレーション	5,980円	03-5283-3625	Win 95・98・Me
2001年2月9日	◎ サクリファイス 日本語版	ズー	3D戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・Me

要チェック!

ズームイン新着タイトル

シューティング

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2

発売元 :セガ
発売時期:2001年1月25日

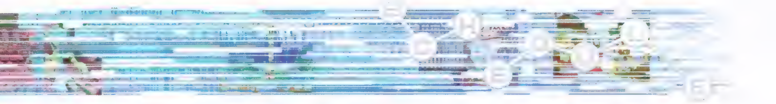
アーケードで大ヒットしたホラー風のガンシューティング「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の続編が、パソコンにも移植される。全6ステージの構成となっており、物語はゲーム内でのプレイヤーの行動によって分岐していく。この分岐によって、各ステージの最後に待ち受けるボスとの戦闘場所や、ボスの攻撃方法までもが変化するのだ。

スポーツ

NBAライブ2001

発売元 :エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期:2001年2月22日

アメリカのプロバスケットボールリーグ"NBA"公認のスポーツゲーム。最新の公式データに対応した、NBAの有名選手が実名で多数登場する。各選手の滑らかな動きや細部まで描き込んだグラフィックは試合の興奮をより高めることだろう。マルチプレイも可能で、専用ロビーサーバーに接続すれば手軽に対戦相手を見つけることができる。



発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2001年2月22日	NBAライブ2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	未定	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年2月24日	免許をとろう	トワイライトエクスプレス	自動車教習所シミュレーション	未定	03-5979-7495	Win 98・2000・Me
2001年2月	レゴ・スタンドラリー　日本語版	アイドス・インタラクティブ	レーシング	オープン	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年2月	THANDOR THE INVASION	サン電子	シミュレーション	未定	052-562-2265	Win 95・98・Me
2001年2月	大戦略VI インテグラル	システムソフト	戦略シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95・98・2000・Me
2001年2月	Links 2001 日本語版	マイクロソフト	スポーツ	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
2001年3月1日	サクラ大戦2	セガ	アドベンチャー	9,800円	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年3月上旬	(株) テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年3月	ザ・DATUSARAシリーズ　喫茶店、始めちゃいました。	アンバランス	経営シミュレーション	5,800円	03-5283-3625	Win 95・98・Me
2001年3月	KEEP THE BALANCE!	サン電子	パズル	未定	052-562-2265	Win 95・98・Me
2001年3月	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	RPG	8,800円	092-752-5264	Win 95・98・2000・Me
2001年3月	シープ(仮) 日本語版	ズー	パズルアクション	未定	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2001年4月	テクノマージ 日本語版	ズー	RPG	未定	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年4月	マフィア 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年4月	ジャパンシーナリーシリーズ3 東北・北海道 for Flight Simulator2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	5,800円	03-5979-7495	Win 98・2000・Me
2001年5月	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年7月	ジャパンシーナリーシリーズ4 西日本・沖縄 for Flight Simulator2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	5,800円	03-5979-7495	Win 98・2000・Me
2001年春	BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALES	P&A	3Dアクションアドベンチャー	5,800円	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年春	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年春	FLY! 2	P&A	フライトシミュレーター	未定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年春	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98・Me
2001年春	FATE OF THE DRAGON	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年春	スタートピア　日本語版	アイドス・インタラクティブ	戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98・Me
2001年春	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年春	LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC	イマジニア	RPG	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年春	ブラック&ホワイト(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未定	03-5436-6499	Win 95・98・Me
2001年春	三国志VIII	コーエー	歴史シミュレーション	未定	045-561-6861	Win 95・98・2000・Me
2001年春	太閤立志伝IV	コーエー	歴史シミュレーション	未定	045-561-6861	Win 95・98・2000・Me
2001年春	バルダーズ・ゲートII:シャドウ オブ アムン 完全日本語版	セガ	RPG	未定	0570-000-354	Win 95・98・Me
2001年春	マクロス(仮)	ボーステック	シミュレーション	未定	03-5731-2343	Win 95・98・Me
2001年春	メックウォーリア4:ヴェンジェンス　完全日本語版	マイピック	3Dアクション	未定	03-5805-3629	Win 95・98
2001年夏	ANNO 1503 日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	0268-38-1561	Win 95・98・Me
2001年	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	サイバーフロント	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-779-6549	Win 95・98・Me
2001年	レリクス -The 2nd Birth-(仮)	ボーステック	アクションRPG	未定	03-5731-2343	Win 98・2000・Me
2001年	Train Simulator	マイクロソフト	鉄道シミュレーション	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
2001年	GRAND PRIX 3拡張パック:2000年データ(仮)	マイピック	レーシング	5,400円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年	MechCommander 2　完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年	エネミーエンゲージ ~コマンチVSホーカム~　完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,980円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年	スターランサー 完全日本語版	マイピック	スペースコンバットシミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年	ミグアレイ　完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年	リスクII 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	HEAVY METAL F.A.K.K.2(Mac版)	P&A	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	042-525-9501	Mac
未定	RUNE(Mac版)	P&A	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	042-525-9501	Mac
未定	10SIX　完全日本語版	セガ	3D戦略アクション	未定	0570-000-354	Win 95・98・Me
未定	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未定	03-5454-2300	Win 95・98・2000・Me
未定	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定	SHADOW WATCH	マイクロマウス	戦略シミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定	Conquest: Frontier Wars　完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	Loose Cannon　完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	GREATシリーズ　20世紀ストライカー列伝	メディアカイト	スポーツ	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
未定	ULTRA2000シリーズ　ゼビウス	メディアカイト	シューティング	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98

※この情報は2000年11月末日現在のものです。

コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、5本のタイトルが新たにラインアップに加わった。

このタイトルに注目!

シムピープル

「シムシティ」シリーズなどを手掛けた天才ゲームクリエーター、Will Wright氏の最新作が、低価格になってコンビニでも販売される。ゲームの中で生活する"シム"たちの暮らしを観察したり管理したりするという、独自の面白さを持ったシングルプレイ専用ゲームだ。

新作タイトル一覧

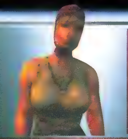
タイトル	発売元	価格
ローラーコースタータイクーン	マイピック	2,980円
シムピープル	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4,980円
プロ麻雀　極　天元戦編	アテナ	1,980円
特打ヒーローズ 宇宙戦艦ヤマト タイピング波動砲	ソースネクスト	3,480円
テイルズ オブ エターニア デスクトップアクセサリーズ	デジキューブ	3,600円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	PostPet TypeLand 打モモ	タイピングゲーム	デジキューブ	3,600円
2	CR海物語	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
3	CRわんわんパラダイス	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
4	パネルクイズアタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	1,980円
5	セガラリー2	レーシング	セガ	2,980円
6	ルナティックドーンIIIスタンダード	ファンタジーRPG	アートディンク	2,980円
7	真・徹萬	麻雀	加賀テック	1,980円
8	ウィザードリイ リルガミン サーガ	3DダンジョンRPG	ローカス	2,980円
9	Theビストロ GOLD プラス	レストラン経営シミュレーション	プライムシステム	1,980円
10	ディアブロII 日本語版	アクションRPG	カプコン	8,330円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間11月8日~2000年12月5日)

Play Online Spotlight Review



Saidax

CPU
Athlon 700MHz
メモリー
128MB
ビデオ
SPECTRA 7400
サウンド
VIA PCI Audio

Wolfcub

CPU
Celeron 300AMHz
メモリー
128MB
ビデオ
GeForce2 MX
サウンド
Sound Blaster
Live! Value

p.053

DELTA FORCE：LAND WARRIOR

Saidax

屋外戦ならではの緊張感が味わえるアクションゲームだ。この作品の魅力は、遠くにいる敵をスナイパーで仕留めていく面白さにある。敵が撃たれた際の動作にはいくつかのバリエーションがあり、膝から崩れ落ちたり、真後ろに吹っ飛んでいったりする様をスコープでのぞいて見るのは楽しかった。広大なマップが多いため、シングルプレイでは移動が面倒になって戦闘が大味に感じられたが、マルチプレイの16人対戦を試した限り、迫力ある戦闘が楽しめた。なお、シリーズ前作はグラフィックの質がいまひとつだったが、本作では多少向上している。

評価：7（1〜10）

Wolfcub

最大32人でのマルチプレイが楽しめるコンバットアクション。前作にあったような表示バグはなくなり、動作の方も非常に快適である。そのおかげで、大人数での対戦でもスムーズに動き回ることができた。本作では水中での行動も可能となっており、プレイヤーの活動範囲はより広がっている。また、狙撃時にスコープがふらつくのをほふく状態でしっかり構えて防ぐなど、ゲームシステムと戦闘のリアルさがうまく融合されている点も良い。スコープをのぞいた際には、空気の揺れまでをも実感できた。シングルプレイのシナリオは展開がスピーディーで、テンポの速いプレイを楽しめるだろう。

評価：7（1〜10）

p.055

英語版評価

リアルミスト

Saidax

難易度の高いアドベンチャーゲームで、なぞ解きの難しさが半端じゃない。扉を開けるためには、書物などに記されたヒントを頼りにして、細かい数字合わせや、スイッチを利用した音程合わせなどをしなければならず、解き進めていくにはかなり根気が必要とされる。自分の記憶だけで対処するのは難しいので、メモを取るためにペンと紙を用意しておくといい。最初はプレイしていてストレスがたまったが、少しずつなぞ解きのコツらしきものが分かってくると、良くできた仕掛けに感心させられた。グラフィックは非常に美しく、クオリティーは申し分ない。

評価：8（1〜10）

Wolfcub

美麗なグラフィックのアドベンチャーゲームとして知られている「ミスト」を、3D技術を駆使してリメイクした作品だ。幻想的な雰囲気を醸し出す情景がリアルタイムで描画されており、プレイヤーはその中をある程度自由に動き回れる。ゲーム中にちりばめられたなぞ解きは難易度が高いが、手紙や本に書かれたヒントを頼りに、いろいろと試行錯誤を繰り返しながら進むのが楽しい。オリジナル版からの違いとしては、天候の変化と時間の経過が挙げられる。建物の中から出てきて、辺り一面が夜のやみに覆われているのを見た時には、何ともいえない感慨深さがわき上がってきた。

評価：7（1〜10）

p.056

FIFA2001ワールドチャンピオンシップ

Saidax

定番となったサッカーゲームシリーズの最新作である。前作「FIFA2000」と比べると、マルチプレイが改善されていることが分かる。前作ではLAN対戦での動作が非常に重かったが、本作では軽快になった上、新たにTCP/IP接続にも対応している。また、ジダン（フランス）のはげた後頭部や、ダービッツ（オランダ）のユニークな髪型など、何名かの有名選手は容姿までうまく再現されており、サッカーファンをうならせるだろう。唯一の難点は、実況と解説に日本人を採用したことである。英語版に比べてボルテージが低いのだ。

評価：9（1〜10）

Wolfcub

FIFAならびにJFA公認ということで、世界中から58ヵ国のチームが収録されている本格派サッカーゲーム。選手の動きがスピーディーで、展開の速い試合が楽しめる。ダッシュの使い方がキーポイントになっており、ボタンを連打してボールに追いつく興奮を味わえるのが気に入った。また、激しいアタックの応酬でイエローカードが乱発されることもあり、負傷した選手は交代まで足を引きずっているという凝った演出もある。選手一人ひとりのほか、ボールや施設などの影がフィールドに映り、独特の臨場感が再現されているのも特筆ものだ。悪態をつくゴールキーパーの様子にも注目してほしい。

評価：8（1〜10）

p.096

英語版評価

サドンストライク～史上最大の奇襲作戦～

Saidax

非常に細かく描き込まれたグラフィックが印象的な作品だ。爆弾が爆発した瞬間に吹き上がる土煙や炎の描写がリアルで、既存の戦略シミュレーションと比べてもグラフィックの質はトップクラスである。生産という作業が一切なく、ゲーム開始時に全ユニットが与えられているというシステムなので、場合によっては序盤からダイナミックな戦闘を始められるという良さはある。しかしながら、施設やユニットをアップグレードさせていく楽しみがないことに、個人的には物足りなさを感じた。操作はシンプルだが、ゲームの難易度は高く、初心者向きのタイトルとは言い難い。

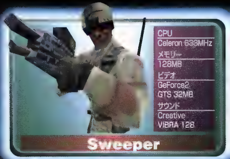
評価：7（1〜10）

Wolfcub

生産という要素が省かれており、与えられた戦力でいかに戦うかという、戦術面が大きくクローズアップされたタイトルだ。第2次世界大戦を題材にしているということで、とっつきにくいという印象を持つ人がいるかもしれないが、純粋な戦闘以外にもさまざまな目的を推したミッションが数多く用意されており、飽きのこない内容である。ただし、マップ上に登場するユニットの数が多く、リアルタイムで進行するプレイの中ですべてを把握するのは容易でない。また、一つのミスで味方が壊滅状態に陥り、作戦が失敗に終わることが非常に多い。根気良くプレイできる人にお勧めしたい。

評価：8（1〜10）

編集部が注目している新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。4人の多様な意見を参考にして、年末年始を有意義に過ごせる面白いソフトを見つけてもらいたい。今回は、シリーズ3作目となるアクションゲーム「DELTA FORCE:LAND WARRIOR」や、生まれ変わった名作アドベンチャーゲーム「リアルミスト」など、4タイトルを取り上げる。



Sweeper

アメリカ陸軍の特殊部隊を題材にしたアクションゲームだ。武器の種類が非常に豊富でマニア心をくすぐられ、ラインアップを見ているだけで“にやり”とさせられた。特にスナイパーライフルによる狙撃が面白く、くせになってしまいそうだ。しかし、敵のライフルもまた強力。調子に乗って狙撃に夢中になっていたら、逆に狙撃されることも……。とにかく簡単に死ねる。これが緊張感につながって、プレイを面白く感じさせてくれるのだ。さまざまなタイプのミッションが用意されており、シングルプレイでじゅうぶん楽しめるが、やはりマルチプレイで遊びたいタイトルだ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Ypsilon

この作品は、シングルプレイに比べて、マルチプレイの方が格段に面白い。シングルプレイでは、敵のAIが“敵を発見したから攻撃”“敵に攻撃されたから反撃”という単純な動きしかしないことが多い。また、遠距離での戦闘の割合が高く、リアクションが見えにくいので、敵を倒した時のそう快感も乏しい。敵を発見して撃つという作業をさせられているような気分だった。一方、マルチプレイは、専用サーバーに最大32人参加できるゲームがいくつも用意されていて、多くのプレイヤーでにぎわっている。大量の銃弾が飛び交う、迫力のあるチーム戦が手軽に楽しめた。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

各タイトルの平均点

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	8	8	8	8	7
Wolfcub	7	7	8	8	7
Sweeper	7	7	8	8	8
Ypsilon	7	7	9	7	7
平均点	7.25	7.25	8.25	7.75	7.25

Sweeper

昔懐かしの「ミスト」を完全3Dにモデリングした作品。点在したヒントから情報を得てなぞを解いていくというアドベンチャーゲームだ。操作はマウスだけでできるため、簡単でとっつきやすい。シナリオは基本的にオリジナルと一緒だが、オリジナルが発売されてからかなり時間がたっているため、過去にクリアしている人でもじゅうぶん楽しめるだろう。筆者もその昔にクリアしているが、すっかりと忘れてしまっていて、すべてが新鮮に感じられた。3Dで表現されたミストの世界は非常に美しく幻想的だ。世界的に支持されているミストの世界観を存分に味わってほしい。

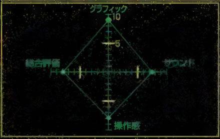
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Ypsilon

パソコンゲーム史上最高の売り上げを誇る「ミスト」を完全3D化して、自由にフィールドを動き回れるようにしたのがこの作品だ。ただし、新たに加えられた仕掛けなどはなく、ミストと同じ攻略方法が通用する。その代わり、海がうねる様子や天候の表現など、グラフィックは非常に美しくなっており、間違いなくトップクラスのクオリティーだ。動作がかなり重いが、アクション性を要求されるゲームではないので、それほど気にならなかった。ミストをプレイしたことのある人はグラフィックの変化を、まだプレイしたことのない人は独特の世界観となぞ解きの面白さを味わってほしい。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Saidax	9	7	8	8
Wolfcub	9	7	8	7
Sweeper	9	8	8	8
Ypsilon	9	8	7	8
平均点	9	7.5	7.75	7.75



Sweeper

サッカーゲームの定番とも言えるタイトルだけに、シリーズものの特性を生かした丁寧な作りになっている。操作は至ってシンプルなので、パソコンゲーム初心者でもすぐに慣れるだろう。プレイ中での選手のアクションが多彩で、見入ってしまうこともある。また、カメラワークや選手の表情などの演出が良くできており、プレイを盛り上げてくれる。ゲームをプレイしながら試合観戦をしているような気になれるところも魅力である。サッカーファンが楽しめるのはもちろんだが、普段スポーツゲームで遊ばない人でもじゅうぶん楽しめる作品だ。

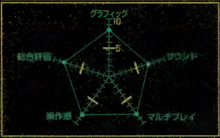
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Ypsilon

シミュレート性の高いサッカーゲームである。プロ選手のモーションキャプチャーがキャラクターに生かされているので、動きがリアルだ。操作性が優れていて、試合の駆け引きを手軽に楽しめるという魅力もある。また、細かい調整が利くフォーメーションや、コーナーキックやフリーキックなどの状況に応じて練習できるモードが用意されており、細部まで作り込まれているのも大きな特徴だ。しかも、敵(AI)の強さの設定が絶妙である。上達して物足りなくなった時に難易度を一つ上げると、再び白熱した試合を楽しめるのだ。登場するチーム数も多いので、長く遊べるだろう。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	9	6	8	7	9
Wolfcub	8	8	8	9	8
Sweeper	8	7	8	9	8
Ypsilon	8	8	8	8	8
平均点	8.25	7.25	8	8.25	8.25



Sweeper

第2次世界大戦を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーション。グラフィックは美しいが、個々のユニットがかなり小さいために、その特長があまり目立たない。初めはディスプレイの解像度の設定を1024×768ドットにしてプレイしていたが、結局、歩兵などの小型ユニットや地雷を確認するには、800×600ドットへと変更する必要があった。なお、サウンド、ゲーム中の雰囲気、各ミッションの出来や仕上がりは良い。ミッションの難易度は高く、ゲームシステムを理解するのに時間がかかるだろう。ディープな戦略シミュレーションを求めている人にはもってこいの作品だ。

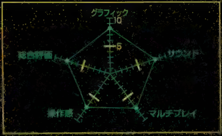
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Ypsilon

詳細に描き込まれたオブジェクトや、兵士の足音まで聞こえるサウンドなど、細かいところまで丁寧に作り込まれていて好感が持てる。また、使用する陣営ごとに、ユニットの性能だけでなく、作戦の内容も大きく異なっていて、雰囲気を盛り上げてくれる。例えばドイツ軍の場合、奇襲性を重んじた作戦の割合が多く、連合軍の場合は、豊富な物量を生かして敵の防衛ラインを突破する作戦が多くなっている。スピーディーな展開のマルチプレイも面白いので、AIを対戦相手にして、オフラインでマルチプレイの練習ができないのが残念でならない。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	9	8	7	6	7
Wolfcub	7	7	8	7	8
Sweeper	8	9	7	8	8
Ypsilon	9	9	8	8	8
平均点	8.25	8.25	7.5	7.25	7.75



ベータテスト最速レポート

チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文／チャコ

このコーナーでは、日本で開発されているネットワークゲームに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今月は、ソニーコミュニケーションネットワークが制作している「バトル・ブリンガー」の2回目の体験記をお届けする。新シナリオが追加され、日々進化しているバトル・ブリンガーで、チャコはどのように戦士を育成しているのだろうか。　文／チャコ

バトル・ブリンガー編（その2）

心機一転 新たな気持ちで再スタート

こんにちは、チャコです。今回は、先月に引き続き「バトル・ブリンガー」（以下、BB）をレポートします。BBはネットワークゲームでありながら、チャットの要素を廃して、戦いに重点を置いた硬派な男のゲームといった感じがします。ひたすら戦うのも面白いのですが、やっぱりゲーム内の情報交換などで、チャットしたいなと思いました。

国境が開いたときや、中ボスが倒されたときなどは、画面下に速報が流れる。速報で紹介される戦士は、さながらその日のヒーローといったところだ。いずれはチャンピオンを倒したプレイヤーが、新たなチャンピオンとして君臨するという内容のメッセージが流れるかもしれない

前回作ったキャラクターは、負けが込んで大切なアイテムを奪われ、お金もすっからかんになってしまったので、心機一転キャラクターを作り直しました。公式ホームページ（http://www.so-net.ne.jp/bb/）の“勝利への鉄則”にも「人生、やりなおすことも必要と知るべし！」って書いてありますしね。BBは11月17日にシナリオが追加され、行動できるエリアが広がったので、キャラクターの新規作成にはいい機会でした。

キャラクターが初めて外のエリアに出られるようになるのは、レベル4以上からです。マップの北にあるパリーン城の城主にお許しを頂いて、私の戦士も初めてほかのエリアに移動してみました。“武器と防具の店”もスタートエリアで売っているアイテムとは違う品ぞろえになっていて、どれを買おうか迷ってしまいます。たまに、ほかのプレイヤーが売った掘り出し物などもあるので、チェックは欠かせません。また、ノンプレイヤーキャラクターと戦う場所のメインとなる塔にも、バリエーションが生まれました。先月号で紹介した“試練の塔”のように、数人の中から自分に合ったレベルの戦士を選んで戦うといった形式のほかに、各階を守る戦士と戦い、勝ち抜いて上の階まで上がっていく形式もあります。いちばん上の階まで制覇することができれば、さらにシナリオを進めるための“月の紋章”が手に入ります。

これまで、段階的にシナリオの追加がされたBBですが、いよいよベータテストで最後の導入となるシナリオが付け加えられました。内容は、パレイラ港よりさらに南の島々に移動できるというもので、このエリアのどこかで“星の紋章”を入手することができるんです。このエリアの東南にある島にはチャンピオンが待ち構えており、三つの紋章を獲得している戦士のみが、チャンピオンに挑戦する権利を得ることができます。早くチャンピオンに挑戦したいですよね。

武器を使い込み ランクアップを目指そう

BBは、5種類（武器、ヨロイ、盾、カブト、アクセサリー）のアイテムの組み合わせで、戦士のパラメータを変化させることができます。アイテムの組み合わせは本当に大切。良いアイテムでばっちり装備を固めた戦士は、自分よりレベルの高い戦士にも簡単に勝つことが可能だからです。自分の戦士にとってベストなアイテムの組み合わせを見つけたら、それらを使い込むことをお勧めします。なぜなら、戦闘回数を重ねることで、武器や防具はランクアップするんです！ どのぐらい戦えばランクアップするのかは“装備の確認・変更”で分かりますよ。例えば、“鉄の剣”はお店で買ったばかりだと、熟練度は（0／55）となっています。これはランクアップまで、後“55回の戦闘が必要”という意味なんです。そのほかにも、アイテムのランクアップの方法はもう一つあります。それは、“かじ屋”で同じアイテムを合成することです。“鉄の剣＋1”と“鉄の剣＋2”を合成すれば、“鉄の剣＋3”になります。この方法で、アイテムは最高＋9まで熟練度を上げていくことができます。

アイテムの耐久力には気を配りたい。耐久力が0になったアイテムは壊れてしまうからだ。壊れてしまっても直すことは可能だが、買い換えた方が安い場合もある。ランクアップを狙うなら、小まめに修理するよう心掛けよう

戦士のパラメータにある、CUT／THRUST／STRIKEは、戦士が扱う武器の適性を、数値によって表しています。自分の戦士はどのパラメータの数値が高いか確認してみましょう。CUTの高い戦士なら剣、THRUSTが高い戦士ならやり、STRIKEの高い戦士ならおのがお勧めです。自分の戦士の能力に合った武器を装備しましょう。また、攻撃力が低くても、ランクアップに必要となる戦闘回数が少ない武器を選ぶのも良いアイデアですよね。武器の種類によって、“POWER”重視や“SPEED”重視など、いろんなタイプの戦士を作ることができます。

使い込んだ武器防具は、＋1～9までランクアップしていく。早めに性能の良いアイテムに乗り換えるべきか、それとも使い込んだアイテムをさらにランクアップするか……悩むところだ

それから、BBにはさらに新しいシステムが導入されました。その名も“転生システム”。これは、キャラクターがあるレベルに達すると、次第にパラメータが衰え始め（中には衰えないパラメータもあります）、さらにレベルが上がると“転生”が可能になるというシステムです。一時的にパラメータが衰える時期を経験するが、転生を行えばそのパラメータも再び上昇するようになるんです。結果的には次第にパラメータが上昇していくので、す。どこまで戦士が強くなるのか、楽しみですね。

アイテムを装備すれば、見た目とパラメータが変わるだけでなく、攻撃方法や勝利ポーズも大きく変わる。単に外見の好みで、戦士のスタイルを決めても構わない。ちなみに、盾を持たなくても攻撃をブロックすることが可能だ

●「バトル・ブリンガー」（ソニーコミュニケーションネットワーク）
http://www.so-net.ne.jp/bb/
※戦士を育成するネットワークゲーム。上記ホームページからダウンロードできる体験版で、ベータテストに参加可能（無料）。

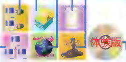
最新ベータテスト情報

●「クイズ・クイズ」（ネクソン）
http://www.quizquiz.ne.jp/
※上記ホームページからダウンロードできる体験版で、専用サーバーでのクイズ対戦が可能（無料）。

Copyright 2000 Sony Communication Network Corporation.
So-net、ソネット、So-netのロゴは、ソニー株式会社の商標または登録商標です。
BATTLE BRINGER、バトル・ブリンガー はソニーコミュニケーションネットワーク株式会社の商標です。

Play Online Exclusive Review

048 サクリファイス
050 レインガルド
052 NO ONE LIVES FOREVER
053 DELTA FORCE:LAND WARRIOR
054 トゥームレイダー5:クロニクル 日本語版 (マルチプレイ非対応タイトル)
055 リアルミスト (マルチプレイ非対応タイトル)
056 FIFA2001ワールドチャンピオンシップ
057 B-17 FLYING FORTRESS 2 (マルチプレイ非対応タイトル)
058 ザ キング オブ ファイターズ'99 エボリューション (マルチプレイ非対応タイトル)
059 メックウォーリア4:ヴェンジェンス



Information

開発元	マイクロソフト株式会社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	800×600ドット 256色以上
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.148~p.150を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。

神の力である魔法を駆使し
敵の魂を生贄(いけにえ)として捧げるのだ

サクリファイス

日本語版

世界に君臨する5人の神々。プレイヤーはその中の1人に仕えるウィザードとなって、ほかの4勢力と戦っていく。それがリアルタイム戦略シミュレーションの最新作、「サクリファイス」だ。登場するキャラクターたちの奇異なデザイン、異世界の風景、美しい魔法効果の演出など、見るべき点の多い作品と言えよう。

5人の神の力を借り 世界を我がものにするのだ

「サクリファイス」は、リアルタイム戦略シミュレーションに属するゲームだ。一般的なこの手のゲームは世界を高所から見下ろし、資源調達／地上施設の建設／軍隊の組織／戦闘といった一連の手順を踏み、ゲームを進めていくことになる。言わば、プレイヤーは神の視点を持っているわけだ。しかし、サクリファイスの場合、神はプレイヤーよりも高位の場所に存在している。プレイヤーは、命／地／風／火／死を象徴する5人の神のうち、その中の1人に仕えるウィザード(Wizard)として、地上に存在することになる。目線の高さ、これが一般的なリアルタイム戦略シミュレーションの作品と決定的に違う点である。

この違いは、当然ゲームシステムにも大きくかかわってくる。画面構成はまるで3Dアクションのそれである。操作も同様で、プレイヤーはウィザードを操作して、自軍に指示を出しながらマップのあちこちに自ら移動し、ほかの神の勢力と戦っていかなくてはならないのだ。

プレイヤーであるウィザードは、歩いて移動する以外、たいていの場合は魔法を使って行動することになる。魔法の詠唱に必要となるのが“マナ”と呼ばれるエネルギーである。これは、マップの各所に存在する“マナが噴出する地点”で回復させることが可能だ。まずはこういった場所を見つけだし、そこにマナリッシュ(Manalish)と呼ばれる建物を造っていく。マナリッシュを建てることにより、そこから得られるマナを自軍で独占することができるようになるのだ。もちろん、このマナリッシュの建設にもマナが必要であることは言うまでもない。

こうしてマナを確保したら、次は自軍を整える。さまざまなクリーチャー(ユニット)を召喚し、自分の手下として軍隊を編成するのだ。このとき、マナ以外にもう一つ必要となるものがある。それが“魂”だ。サクリファイスでは、クリーチャーを召喚する際に弱いものなら一つ、強くなればそれ以上の数の魂を消費するのだ。味方のクリーチャーが死ぬと、そのクリーチャーを召喚する際に必要だった数の魂が出現する。ウィザードが近くに寄ることにより、魂を自動的に回収することができ、再び自軍のための資源として活用できる。また、敵の魂も転向(Convert)という魔法を使えば、かなり時間はかかるものの、自軍のものにすることができる。マップ上に存在する魂の総量は決まっているので、自軍のクリーチャーが死んだときには確実に回収し、できれば敵軍の魂も転向させていかなければ、自軍の勢力は次第に衰えていってしまうのだ。

マナが噴出する場所を見つけたら、マナリッシュを建設しよう。ウィザードやクリーチャーのマナ／体力を回復できるほか、テレポートの目的地としても指定できるので、自軍の拠点としての意味合いは高い

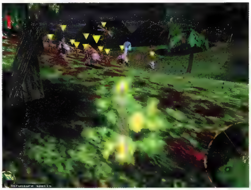
的確な状況判断と 素早い決断が勝利のカギ

ゲームを進行させるためのコマンド操作は、ほとんどすべてマウスを使って行うことが可能だ。コマンド関係以外でも、例えば、画面のズームもスクリーンの上下端にマウスカーソルを持っていくだけで行うことができるなど、非常に機能的なインターフェースであると言える。しかし、実際の戦闘中はマウスが持つ機能などが誤って発動し、かえって足手まといになることも少なくない。自軍に対する指揮でただでさえ非常に忙しくなる戦闘時、このゲームではプレイヤーの分身であるウィザードも、まるで3Dアクションのようにきちんと操作しなければならないのだ。

ウィザードが攻撃を受け、体力がすべてなくなってしまうと、一時的に自軍に対する指揮がまったく不可能になってしまう。この状態を抜け出すには、自軍のベースである祭壇(Alter)か、マナリッシュへ行って体力が回復するのを待たなくてはならない(体力をすべて失わなければ、魔法により回復が可能)。自軍の祭壇が破壊され、ゲームオーバーにならない限り何度でも復活できるとはいえ、復活に必要な時間のロスは痛いのである。

逆に敵のウィザードを倒すことができれば、転向に必要な時間を稼ぐことが可能だ。敵のクリーチャーを倒したとしても、その魂をこちらに転向させられなければ戦力差は大き

自軍のクリーチャーの魂は水色、敵軍のクリーチャーの魂は赤色で表示される。自軍の魂はウィザードが重なることで瞬時に回収できるが、敵軍の魂は転向コマンドを使う必要がある



プレイヤーが操るウィザードは、体力がなくなると実体を失い、自軍への指示が出せなくなる。指示を出せるようにするには、祭壇かマナリッシュまで戻り、体力を回復させなければならないのだ。この時間のロスは痛い

体験版

Information

開発元	Shiny Entertainment社
発売元	株式会社ズー
販売元	M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	株式会社ズー サポート係 0268-38-1561
価格	8,800円
OS	Windows 95／98／Me
CPU	PentiumII 300MHz以上(450MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	DirectX 7.0a以上対応カード
HD容量	700MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Direct Sound対応
対応API	Direct3D
発売時期	2001年2月9日予定

© 2000 Shiny Entertainment,Inc.All Rights Reserved.
画面は英語版のものです

無残にも敵に攻め込まれ、自軍の祭壇にいけにえを捧げられてしまった。敗北は目前。サクリファイスのグラフィックの美しさは特筆すべきものと言えるが、それだけによい環境を整えないと、重くてゲームにならないこともあり得る

自軍のクリーチャーに対し、マナリッシュや祭壇の近くでGuardianコマンドを発行すると、そのクリーチャーは一定範囲内から出られなくなるものの、体力やマナが自動的に回復するようになる。Guardianはマナリッシュを防衛拠点として活用する場合には必須のコマンドだ。ちなみに、赤い光の緒が付いているのが、Guardianとして指定されたクリーチャーだ

く変わらない。そう考えると、クリーチャーを倒して一時的に戦力を削っていきながら、同時に敵のウィザードにも大きなダメージを与え、転向に必要な時間を作り出すことも考慮しなければならないわけだ。敵のクリーチャーを倒して一時的な戦力を削るか、敵のウィザードに攻撃を集中して素早く倒し、敵軍の指揮を乱すか。このあたりの駆け引きこそ、サクリファイスの戦闘における最も楽しい部分である。

ある程度の戦力差が付き、有利な状況となったら、敵の本陣である祭壇へ攻め込もう。祭壇はDesecrateコマンドで自軍のユニットをいけにえ(サクリファイス)として捧げることによって、破壊することが可能だ。邪魔されることなく祭壇が破壊できれば、自軍の勝ちとなる。

先に、マウスでほとんどの操作が可能であると書いたが、的確に状況を見極め、素早く自軍のクリーチャーたちに指示を与えるためには、キーボードのショートカットキーの利用は不可欠と言える。それらの操作をすべて習得し、プレイヤーの一瞬のひらめきを即時にゲーム内に反映できるようになったときこそ、サクリファイスの本当の面白さが見えてくるのだ。

レスポンスの良い マルチプレイに注目

サクリファイスのシングルプレイには、Tutorial1～3／Campaign／Scenarioと、三つのモードが用意されている。まずはTutorialを選び、基本的な操作とゲームシステムの理解に努めよう。このTutorialは良い出来栄えで、ゲーム中で必要な操作方法を順を追って教えてくれる。細かなショートカット以外、ひととおりの操作を難なく覚えられるはずだ。

実際のゲームを楽しむことができるのが、CampaignとScenarioの二つである。前者はストーリーに沿って、幾つものマップで戦っていくというモード。5人の神のうち、だれに仕えるかを一つのマップごとに自分で選び、世界制覇を目指すのだ。1人の神に仕え続けるか、あるいは状況次第でほかの神に寝返るか……。その選択によって、展開は複雑に変化していく。ときにはほかの勢力と共同で戦うこともあり、なかなか緊迫したストーリーを堪能することが可能だ。また、プレイヤーが操るウィザードは、初めはとても非力な存在でしかないのだが、戦闘を重ね、経験値を積むことによって、使える魔法や召喚できるクリーチャーの種類がどんどん増え、強くなっていく。次のレベルではどういう魔法が唱えられ、どんなクリーチャーを召喚できるようになるのか、これも見どころの一つと言える。

後者のScenarioは、特定の状況にある一つのマップを楽しむというモードである。しかし、現状では“E301”というE3で、デモンストレーションに使ったものしか収録されていない。Webサイトなどで随時発表されるのではないだろうか? また、この製品にはシナリオエディターが付属するので、プレイヤーの頑張りに期待しているのかもしれない。

ゲームが進むにつれ、神々の力関係が変わり、ストーリーは複雑に展開していくことになる。ストーリーを気にせず、次々と面をクリアしてくだけでもじゅうぶん過ぎるほど面白いゲームではある

もちろん、マルチプレイにも対応している。この場合、Skirmish／Slaughter／Domination／Soul Hervestと、4タイプのゲーム形式が選べるようになっている。Skirmishは相手の祭壇を破壊したら終わりという最も基本的なゲーム形式で、それ以外のものはさらに特別な勝利条件が付加されていく。Slaughterはクリーチャーを殺した数、Dominationは手持ちのマナリッシュの数、Soul Hervestは魂の総数が、それぞれ一定数に達した時点で勝利が決定するのである。

最初のメニューからMultiplayerを選択すると、Local Game／LAN Game／Internetと3タイプの接続方法が選べるようになっている。接続方法にかかわらず、自分がホストとしてゲームを開始するときはLocal Gameを選択、ほかの2項目は状況に応じて選べばよい。

Internetを選択したときは、専用のマルチプレイサーバーへの接続が始まる。「DIABLO Ⅱ」の“battle.net”のようなもの、と考えてもらえば間違いないだろう。常時、多数のプレイヤーが接続している上、日本からのアクセスでもレスポンスは悪くないので、広く対戦相手を募る場合にはこれが最適と言える。また、初心者なのでマルチプレイのコツをつかみたいといった場合には、コンピューターを参戦させることも可能だ。このあたりの柔軟な設計もさすがと言えよう。

サクリファイスはゲームシステムやグラフィックなど見どころが多く、内容的にもかなり優れている作品であるだけに、日本でもマルチプレイが盛り上がることだろう。なお、本誌次号の特集1でも紹介する予定である。さらなる詳細についてはそちらに期待して欲しい。　　　（稲垣宗彦）

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★½

サクリファイスに登場する5人の神の特徴

サクリファイスには命／地／風／火／死をつかさどる5人の神が登場する。Campaignでは、この5人の神からいずれかをステージごとに選び、その助けを得ながらストーリーを進めていくことになる。レベルアップした時点で、どの神の助けを得ていたかによって、使用できる魔法や、召喚できるクリーチャーに差が出てくる。それぞれの神の特徴を考えながら、戦力的な意味で仕える神を選択するのも面白いかもしれない。

命 Persephone

Persephoneに仕えると、攻撃力は高くないが、自然治癒の機能を持ったクリーチャーを召喚することが可能になる。臨機応変、一撃離脱の戦法が適しているかもしれない。

地 James

Jamesの力を借りた場合は、移動スピードが遅いものの、防御力が高いクリーチャーが使える。無理に攻め込まず、堅実な戦法を取るのが得策と言えるだろう。

風 Stratos

スピードの速いクリーチャーを使えるようになるのが、Stratosを選んだときの特徴だ。召喚に必要なマナコストが高く、それだけにバランスをよく考えた部隊を組む必要がある。

火 Pyro

Pyroを選んだときには、火を使った攻撃が可能なクリーチャーを召喚できる。広範囲にダメージを与える攻撃も可能になるが、乱戦時には自軍にもダメージを与える可能性がある。

死 Charnel

死をつかさどる神、Charnelの力を借りたときは、クリーチャーたちもアンデッド系など、不気味なものばかりになる。敵を攻撃することで体力を回復できるため、攻めの一手が基本か?

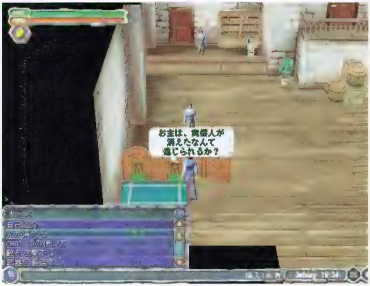
RAYNEGARD

NET TOUR ENTERTAINMENT

限られた期間で楽しむシナリオ重視の国産オンラインRPG

レインガルド

8ヵ月ものベータテストの期間を経て、国産オンラインRPG「レインガルド」が発売された。同時アクセス数5000人対応のレインガルドは、3ヵ月間ごとにシナリオがリピートされるという、今までにはないゲームシステムになっている。3ヵ月間の限られた時間の中で、物語や観光を存分に楽しんでいただきたい。



ゲームのスタートはホテルから。LIFEとFOODの回復もここで可能なので、拠点として何度も利用することになる。散歩から戻ると、NPCから何か悪いことが起こりそうなうわさを告げられた。この世界で事件が起こっているのだ

旅人気分で気楽に遊べる3ヵ月間単位のシナリオ

「レインガルド」は同時アクセス数5000人というビッグスケールのオンラインRPGだ。レインガルドが今までのオンラインRPGと異なる点は、仮想世界に居住するプレイではなく、3ヵ月間ごとの短期滞在を繰り返すプレイを目指していることだ。プレイヤーの拠点が各国のホテルの個室であることや、ゲーム全体のシナリオの流れが3ヵ月単位となっていることで、オンラインRPGの大切な要素である"世界"と"時間"の概念に節目を感じさせるシナリオになっている。マニュアルやゲーム開始時の演出がパスポートや観光入国手続きを模しているのも、この短期滞在を強く印象付けるためだ。

プレイヤーは、レインガルド大陸にある六つの国から一つを選んで入国し、その国を拠点として活動していくことになる。しかし、3ヵ月の節目を迎えるとシナリオが終了し、同じシナリオが繰り返し始まることになる。その際には、キャラクターデータは維持される。今まで体験してきたことを繰り返してもいいし、違った体験をしてもいいだろう。

3ヵ月でシナリオをリピートするというアイデアはとても新鮮だ。画面自体は「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)と同じクオータービューである。おそらく多くのプレイヤーが、レインガルドの世界を隅々まで見に行こうとするのではないだろうか。もちろん気に入った国に定住するプレイヤーも居るだろうが、そんなプレイヤーも多くの"旅をしているプレイヤー"と出会うことになるだろう。定住者となったプレイヤーは、水先案内人のような存在となり、旅人たちにとっては京都の有名なお寺の和尚さんのように、観光の対象になるのかもしれない。

レインガルドには牧歌的な空気がある

筆者は旅人になったつもりでプレイしたのだが、のんびりとした気分でプレイすることができた。レインガルドはホテルの個室からスタートした後、だれかに何をしろと強制されるわけではない。まずは、ホテルのロビーにいるノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)に話し掛けたり、周囲を散歩したりしてみた。美しい景色を見ながら歩き回り、時折近寄ってくるモンスターを追い払うだけでも楽しい。行動に関する操作はすべてマウスだけで可能になっており、操作性はとても良い。

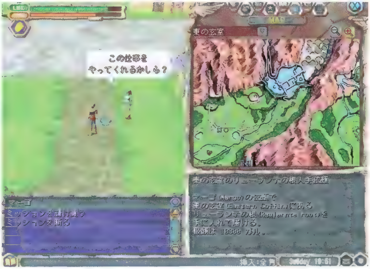
定住型のゲームなら、長期的な視点で定住地を定めたり、自分の身を守るために武器や防具をそろえたり、共に旅をする友達やギルドに入れてくれそうな仲間を探すなど、序盤にやるべきことがたくさんある。もちろん、それが楽しさの要素であることは承知している。それに比べると、レインガルドでは"勝手気ままな1人旅"も気軽に楽しめそうだ。オンラインRPGは仮想世界に浸ってこそ楽しいのだが、多忙な身では毎日のように何時間もバーチャルワールドにアクセスするのはつらい。そこが筆者にとって"オンラインRPGに興味があるけれど熱中できない"理由なのだが、短いプレイ時間でも問題なく遊べるレインガルドならマイペースで楽しむことができると感じた。レインガルドの"牧歌的"な雰囲気は、"ハマったら抜け出せなくて困りそう"だとオンラインRPGを敬遠していた人にもお勧めできる。また、レインガルドの公式ホームページ(http://www.raynegard.com/)にある"RAYNEGARD TIMES"に登録すれば、レインガルドでのイベント発生状況を毎週月曜日にメールで知らせてもらえる。これもうれしいサービスだ。

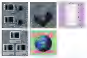
初めてプレイするときは、名前と出発国を登録する。名前は母国語と英語で記入する。英語名は海外のプレイヤーに対して自分の名前を表示するために必要だ

出会いを盛り上げるグループシステム

1人で気楽にプレイできるのもうれしいが、気の合う仲間を見つけたら"グループシステム"を利用するとさらに楽しくなる。各国にある役所に行き、グループ担当の役人に申請するとグループを主催できる。グループ名は日本語と

NPCからミッションを依頼された。引き受けると、マップに目的地が表示されるので、行き先を迷うことはない。マップを表示しておくと、カーナビゲーションを使っているような感覚で便利である





Information

開発元	：株式会社カプコン
発売元	：株式会社宝島ワンダーネット
問い合わせ先	：宝島ワンダーネット E-mail：contact@raynegard.com
価格	：4,980円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上 (PentiumII 233MHz以上推奨)
メモリー	：48MB以上
ビデオ	：DirectX 7.0a対応 320×240ドット以上、16ビットカラーおよび640×480ドット以上、16ビットカラー表示できるビデオカード
HD容量	：700MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Direct Sound対応
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中

© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.

洞くつによっては、奥に球状の光が輝く不思議な場所がある。これは"フレアパス"といい、ボスモンスターの居場所へのワープポイントとなっている。ボスモンスターは非常に手強いため、1人で進入するのは危険である

パネルを表示しておくと、戦闘中にモンスターのプロフィールが表示される。Print Screenキーで画面をキャプチャーし、遭遇したモンスターの画像をコレクションしても楽しい

英語で表記され、専用の"紋章"が与えられる。また、グループの主催者に紋章をもらうとそのグループに入会できる。グループを主催するにはレインガルドの通貨で10万ガルが必要だ。お金はNPCから依頼された多種多様なクエスト(ゲーム内ではミッションと呼ばれる)をこなした報酬として、あるいは倒したモンスターが持っているアイテムを売ることで得ることができる。それにしても、10万ガルは大金だ。いち早くグループを結成するには仲間とお金を出し合えばいいが、1人で10万ガルを稼いで自分でグループを作れば、ほかのプレイヤーから尊敬されるだろう。群れることを嫌い、一匹おおかみで冒険したいのなら、1人だけのグループを作って自分専用の紋章を得るとかっこいいかもしれない。

なお、グループを作ると"グループチャット"の機能が使えるようになる。これは、画面内に居ない仲間とも会話できるのでとても役立つ。洞くつ探検で偵察部隊を出したときや、広範囲でアイテムを探すときなどの連携プレイに使える。グループチャット以外には画面内のプレイヤーと話す"ローカルチャット"と、チャットIDを指定して離れた相手と話せる"パーソナルチャット"がある。また、ゲーム中によく使うメッセージの定型文が"チャットテンプレート"に用意されており、そこからメッセージを選択して送信することができて便利だ。定型文の種類はたくさん用意されているが、詳細な会話が続けられるほど多くはない。

気になるプレイヤー同士の戦いを認めるか否かは、プレイヤーが選択できる。OPTIONS画面で"PLAYER ATTACK"をオンにしたプレイヤーだけに、攻撃を加えることが可能になるのだ。倒した相手からは装備アイテムのいずれか1個を奪え、反対に自分が倒されれば奪われる。また、グループに所属している時に倒されれば、グループから強制的に脱会させられてしまう。もし、グループの主催者がほかのプレイヤーに倒されれば、グループは強制的に解散させられてしまうので、グループ同士の争いは凄まじい戦いになるだろう。単なる個人間の争いだけではなく、グループの要素も加味されたことで、PLAYER ATTACKのシステムはグループ間の争いというスリリングな面白さを提供しているのだ。

もちろん、PLAYER ATTACKをオフにすれば、ほかのプレイヤーを攻撃することはできないし、オンにしたプレイヤーからダメージを受けることもない。PLAYER ATTACKのオン・オフによって、レインガルドの表と裏の社会ができる可能性がある。

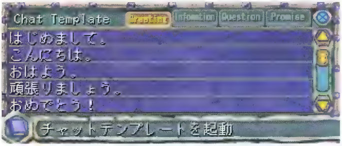
ランキングシステムの上位入選を狙え

ひたすらミッションクリアを目指すプレイヤーに、ご褒美が与えられる制度がある。レインガルドでは、週単位でプレイヤーの行動が記録され、ランキングとして発表される。このランキングの上位に入ると表彰されるのだ。ランキングの表彰項目は、指定されたアイテムを数多く納品した者が表彰される国別ランキングのほかに、レインガルド大陸総合での"ミッションクリアランキング"や"モンスター退治数ランキング"、"アイテム製造数ランキング"がある。ランキングに入賞すると手に入りにくい貴重なアイテムが賞品としてもらえるので、入賞したら役場へ行こう。何度もランキング入賞を目指したくなるはずだ。

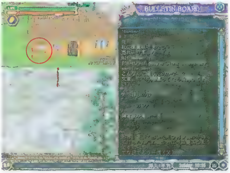
レインガルドには魔法が存在しない。戦闘ではKATANAやBOWなどの武器攻撃がメインとなる。武器と薬は自分で製造できるため、強い武器を作って戦闘を有利にするか、ほかのプレイヤーと売買してお金をもうけてもいい。

レベルの高い武器を作ってお金をもうけたり、強いグループを主催したりすれば、ランキングに頼ることなくプレイヤーの間から名声を得ることになるだろう。日本語で自由にコミュニケーションできるレインガルド大陸へ、さあ、一旗揚げに行こうじゃないか。　（杉山淳一）

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★☆



チャットテンプレートには、頻繁に使う語句が登録されている。込み入った話はできないが、相手に敵意がないことが簡単に伝えられるなど、誤解を防ぐことにも活用できそうだ



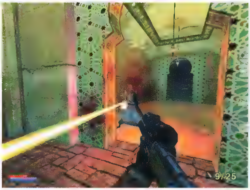
ほかのプレイヤーとのコミュニケーションはチャットがメインだが、街には伝言板(赤丸)も設置されている。情報交換のために積極的に活用しよう

レインガルドのイベントの流れ

レインガルドでは3ヵ月間にわたり、数々のイベントが発生する。シナリオの展開によっては、サブイベントのようなものまで存在するが、原則として1週間ごとにイベントが発生し、それらのイベントが関連しながら13週間続いてエンディングを迎える。ショップには1週間ごとに新しいアイテムが入荷し、モンスターの分布も1週間単位で変化する。

THE OPERATIVE™

No One Lives Forever™



敵の秘密のアジトに進入したシーン。運悪く敵と鉢合わせしてしまった。敵のAIは非常に高く、素早く物陰に隠れたと思えば、いきなり飛び出して銃を乱射してきた。焦らずに敵の頭部を狙い、一撃で仕留めよう

1960年代のスパイをモチーフにした本格派3Dシューティングが登場

ノーワンリブスフォーエバー

女スパイを主人公とし、さまざまなミッションをクリアしていく本格派3Dシューティング。それが、「NO ONE LIVES FOREVER」だ。本作では、Monolith Productions社が独自に開発したLithTech2.5エンジンが使用されており、技術力は非常に高い。シングルプレイは単なる一本道ではなく、プレイヤーの選択により違ったストーリー展開を楽しむことができるのだ。きれいなグラフィックと、ゲームにマッチしたサウンドも堪能していただきたい。

スパイ映画さながらのストーリー展開に注目

「NO ONE LIVES FOREVER」(以下、NOLF)は、このジャンルでは珍しい、女スパイが主人公の3Dシューティングだ。3Dエンジンに、Monolith Productions社が独自に開発したLithTech2.5を使用している。ほかの3Dシューティングに比べ、敵のコンピューター思考ルーチン(以下、AI)や、アニメーションが優れており、ゲームの途中で挿入されるムービーもなかなか凝った作りになっている。敵のAIは本当に出来栄えが良く、足音/ライト/死体の発見などに反応し、おのおのによってその反応が異なって面白い。例えば、仕事をさぼっている見張りなどはこちらに気が付くまで時間がかかるので、先手を打つことが簡単にできるし、だましてやり過ごすことも可能だ。しかし、敵グループは連携攻撃をしてくるので、一筋縄ではいかない。

グラフィックは、オプションメニューで細部にわたった設定が可能。すべての項目を最大にした場合、快適に動かすためにはそれなりのマシンスペックを要する。マシンスペックが低い場合は、グラフィックやテクスチャーのディテールを低めに設定すれば快適に遊べるだろう。

サウンドはゲームの雰囲気にぴったり合ったものばかりで心地よい。シングルプレイ時は、ぜひ、1960年代風のBGMも併せて楽しんでほしい。操作感に関しては、一般的な3Dシューティングと同じなので、ほかのゲームをプレイしたことがあればすぐになじめるはずだ。

ゲームのメインとなるシングルプレイは、女スパイである"Cate Archer"を操り、さまざまな任務をクリアするのが目的である。各任務は2～6のシーンに分かれており、会話の選択により分岐する。ストーリーは一本道ではないので、何度も楽しむことができるだろう。

数々の武器やアイテムを使いこなし生き残れ

NOLFで使用する武器は、実在するものが多数登場する。Shepherd Arms P38 9mm/AK-47 Assault Rifleなど、よく見掛ける銃から、"もり"を発射するMorris Model14 Speargunといった変わったものまで用意されているのだ。銃によっては通常の弾丸以外に、威力の高い"Dum Dum Ammunition"や、ターゲットに命中すると燃える"Phosphorous Ammunition"などが選択できるので、場面に応じた使い分けをすると良い。ほかにも、サイレンサーや、スコープを装備できる銃もある。3Dシューティングではおなじみの"ヘッドショット"(頭を狙って一撃で敵を倒す戦法)もあるので、効率よく敵を倒すには頭部を狙えば良い。また、移動時には命中率が極端に低くなるので、敵に気付かれる前に立ち止まって遠距離から狙い撃ちしてしまおう。命中した場所によって敵のリアクションが変わるのは、非常に優れた技術だと言える。

本作ではシングルプレイにおいて、オリジナルのアイテムなどが数多く見られる。やはり、スパイを題材にしているだけあってそれらしいアイテムばかりだ。ダメージを与えることはできないが、シングルプレイのなぞを解くのに必要なSunglassesやBarrette(ロックピック)、Cigarette Lighterなど多種多様である。射撃の腕はもちろんだが、シングルプレイではこれらのアイテムが非常に重要となってくる。行き詰まったら手持ちのアイテムを試してみるといいだろう。

マルチプレイは生き残りを掛けたDeathmathchと、チーム戦であるH.A.R.M.vs.UNITYの二つが用意されている。マルチプレイに参加するには、ゲームメニューからMultiplayを選び、Join Internet gameを選べば良い。しばらくすると現在稼働中のサーバーが表示されるので、後は参加したいサーバーを選ぶだけと、実に簡単だ。また、GameSpyArcadeに対応しているので、容易にマルチプレイサーバーを探すことが可能である。執筆時点でも数多くのサーバーが稼働していて、対戦相手を探すのには困らなかったが、海外のサーバーしかなく、快適にプレイすることができなかったのが残念だ。国内にサーバーがあれば快適なマルチプレイを実現できるだろう。3Dシューティングファンはもちろんのこと、スパイ映画や、じっくりシングルプレイを楽しみたい人にも、お勧めできる作品である。 (Ume_N)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★½☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

多彩な武器の数々

Petri .38 Airweight revolver

装弾数5発のリボルバー。数種類の弾丸が使える。弾丸によってはかなりの威力を発揮する

AK-47 Assault Rifle

おなじみのアサルトライフル。連射速度が速いので、非常に使い勝手が良い。弾丸も変更可能である

Geldmacher SVD

三段階のズームが可能なスナイパーライフル。移動時でも命中精度が落ちないのがメリットだ

Briefcase

アタッシュケース型のロケットランチャー。爆風の範囲がかなり広く、攻撃力は非常に高い

Acid Gas

一定範囲に毒ガスを噴出する。毒ガスに触れると体力が徐々に減っていく。また、睡眠ガスを噴出するPerfume Sleeping Gasもある

Lipstick Impact Explosive

口紅型手りゅう弾。投げると即爆発する。また、敵が近寄ると自動的に爆発するProximity Explosiveもある

Information

開発元	Monolith Productions社
発売元	Fox Interactive社
価格	$39.95(US)
OS	Windows 95/98/Me/2000
CPU	Pentium II 300MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	8MB以上のメモリーを搭載したDirectX 7.0以上対応3Dアクセラレーター
HD容量	400MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Direct Sound対応のサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)

© 2000 Monolith Productions, Inc.

シングルプレイの各シーンには、随所にきれいなムービーが挿入されている。また、会話によるシナリオの分岐が発生するときがある。その場合、時間制限はないのでじっくり考えて選択しよう

スノーモービルやオートバイなどの乗り物も登場する。これらを乗りこなすのも非常に重要だ。敵に体当たりすることができるので活用したい

DELTA FORCE Land Warrior

デルタフォース：ランドウォーリア

新要素たっぷりの最新作 独自のスタイルでリアルな戦闘を楽しめ

実在するアメリカ陸軍特殊部隊をテーマとした「DELTA FORCE」シリーズ。その3作目に当たる「DELTA FORCE：LAND WARRIOR」は、ゲームエンジンに大幅な改良を加えている。前作までの優れた地形描写などを残しつつ、さらなる緊張感とリアリティーが増す音声解説といった新機能を追加して、より魅力的なシステムに仕上がっているのだ。

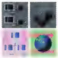
進化を遂げたゲームエンジン 戦闘時の緊張感は前作以上

「DELTA FORCE：LAND WARRIOR」（以下、LW）の核ともいえるゲームエンジンは、ポリゴンベースに変更され、より美しくパフォーマンスの良いものに進化を遂げている。前作では建物内部に進入したり、オブジェクトが多くなったりすると、著しくフレームレートが低下した。しかし、LWでは室内戦が快適に楽しめるほど、描画パフォーマンスが向上している。もともと、過去の「DELTA FORCE」シリーズは優れた地形描写に定評があり、ここに室内戦の快適さもプラスされれば、その楽しさは倍増するといっても過言ではない。先行してリリースされたLWのデモ版をプレイしたファンは、フレームレートが悪く、画面も粗かったことを残念に思ったことだろう。しかし、製品版のゲームエンジンは驚くほど改善されている。実際にデモ版と製品版をプレイしてみれば、同じゲームであることを疑うくらい、パフォーマンスが向上していることに気付くはずだ。

今回の大きな変更点は、ゲームエンジンの改善のほかに、敵の武器を奪えることや（コラムを参照）、よりストーリー性の濃くなったMission（キャンペーンシナリオ）の解説などが挙げられる。前作のMissionの解説は、プレイ前にちょっとしたブリーフィングがあり、ゲーム中に次の目的地ポイントがマップに表示される程度の味気ないものだった。しかし、LWでは無線による音声と、画面上に“次は何をすべきか”がメッセージ表示されるという分かりやすい手法を取り入れている。今回のMissionの解説は初心者に優しいだけでなく、作戦行動に実際に参加しているという実感を味わうことができるのだ。

また、細かい変更点としては、敵の配置や行動パターンが前作より賢くなっていることが挙げられる。例えば、前作で不評だった、見通しの良い場所に棒立ちになったまま「どうぞ、狙撃してください」といわんばかりに敵が配置されているようなことは少なくなっている。プレイヤーキャラクターの死角になる場所から襲ってくる場合がほとんどだ。また、敵の射撃能力が上がり、Standing（立ち姿勢）しているとあっという間に狙撃されてしまう。逆に、圧倒的優位な位置関係から敵を照準に定めれば、降参してくる敵もいる。その後は、無抵抗な敵を射殺するも、放置するもプレイヤー次第だ。

優位に戦闘を進めていくと、敵が降伏してくる場合がある。一度降伏してきた敵は、戦線に復帰することはないが、武器を奪うこともできなくなる



Information

開発元	NovaLogic社
発売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-5352-7609
価格	8,800円
OS	Windows 95／98／Me
CPU	PentiumⅡ 400MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	DirectX 7.0以上に対応したビデオカード
HD容量	200MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Direct Sound対応のサウンドカード
対応API	Direct3D、DirectDraw
発売時期	発売中

© 2000 NovaLogic, Inc., Delta Force and NovaWorld are registered trademarks of NovaLogic, Inc.

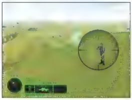
フィールドに流れる河川を、ボートによる高速移動で開始するミッション。移動中は標的を定めづらいので、マシンガンのような連射のできる武器で、確実に敵を仕留めよう

独自のプレイスタイルでミッションを成功させろ

LWに登場する武器は、マシンガンやハンドガンはもちろんのこと、ロケットランチャーや手りゅう弾、リモコン爆弾など非常に多彩である。ミッションがスタートする前には、どの装備で出撃するかを選ぶことができる。特に、メインウエポンや爆薬の種類、追加装備などはそれぞれ特色があるので、ミッションの内容によって変更する必要があるだろう。

そのほかにも、LWではSniper（狙撃兵）、Gunner（重火器兵）などのキャラクタータイプを選べる。それぞれのキャラクタータイプには特殊能力、付加能力、追加武器が設定されている。中には、特殊能力としてチームメートを回復できたり（マルチプレイのみ）、付加能力として速く走ることができたりするものも用意されている。プレイヤーのプレイスタイルに合わせてキャラクタータイプを選択すれば、より有利にミッションをこなすことができるだろう。また、同じMissionで異なるキャラクタータイプを選んでプレイすることにより、違った攻略ルートや戦闘方法を取らなければならないため、何度もプレイする楽しみがわくだろう。ちなみに、筆者はClose Quarters Battle（近距離兵）で、ナイフ1本のみで敵を倒していくことに熱中してしまった。

LWを制作したNovaLogic社の製品は、どれも優れたネットワークパフォーマンスを実現しているが、その技術はLWにもじゅうぶんに発揮されている。LWは、音声通信システム“Voice-Over-Net”にも対応し、プレイヤー同士の音声通信が可能である。「DIABLO Ⅱ」でおなじみの“battle.net”のようなマルチプレイ専用サーバー“NovaWorld”が用意され、マルチプレイも手軽にプレイすることができる。ただ、残念なことは、前作で最大50人まで参加することができたマルチプレイが、LWでは32人に減ってしまったことだ。だが、Captuer the FlagやTeam King of Hill（一定時間指定された場所で生き延びる）など、多彩なルールが存在するだけでなく、マルチプレイに最適なステージが用意されており、遊び尽くすにはかなりの時間がかかるだろう。（曽我英幸）



小高い丘を越えたら敵が待ち伏せていた。このような場合でも、慌てずにProne（ほふく姿勢）などで身を隠してから狙撃しよう

シングルプレイ時のキャラクター選択画面。SniperやGunnerなど5種類のキャラクタータイプの中から好きなタイプを選ぼう

グラフィック	★★★½
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

敵の武器を奪え！ 追加された新機能

今回追加された新要素として、倒した敵の武器を奪うことが可能になった。奪うことが可能なのはPRIMARY（メイン武器）に限定され、武器を奪取する前にプレイヤーキャラクターが現在装備しているPRIMARYを捨てることが条件になる。プレイヤーキャラクターの初期装備として、PRIMARYを数種類の中から選ぶことができるが、その弾数は決して無限ではないし、武器そのものの性能もオールマイティーに使える万能型が存在するわけでもない。そこで、戦闘中に弾切れを起こした場合や、プレイヤーが遭遇している戦闘形態に射程距離や、連射性能がそぐわない場合に、この機能が有効になってくるだろう。奪い方は至って簡単。敵を倒した後に、“0”キーで自分のPRIMARYをドロップし、次に地面に落ちている敵の武器に重なれば勝手に拾ってくれる。ただし、PRIMARYを捨てると自動的にSIDEARM（ハンドガン）に切り替わってしまうので、その間に敵と交戦状態に入ると非常に不利だ。武器の交換はじゅうぶんに周りを確かめてから行うようにしよう。

武器選択画面。ブリーフィング中に、そのミッションの特色に合った武器を選び、作戦を成功へと導こう

トゥームレイダー5：クロニクル

冒険の醍醐味がとことん味わえる人気シリーズの最新作が登場

全世界で2000万本以上売り上げた「トゥームレイダー」シリーズの最新作が登場。「トゥームレイダー5：クロニクル」はシリーズの集大成とも言える作品だ。

さまざまなアクションを駆使してなぞを解き明かせ

そう快なアクションと、適度な難易度のなぞ解きで人気の「トゥームレイダー」シリーズ。その最新作が今回紹介する「トゥームレイダー5：クロニクル」（以下、TR5）だ。全世界を舞台に活躍してきたトレジャーハンター、ララ・クロフトの冒険も5作目。TR5では、これまでのシリーズの合間にあったエピソードが、過去に登場した名わき役たちによって、昔話風に紹介されていく。

「トゥームレイダー」シリーズの魅力といえば、なんといっても少ないキーでさまざまなアクションをこなせることだが、その操作系にはまったく変更が加えられていない。ゲームパッドにも対応しており、操作をカスタマイズすることもできるので、コンソール機でプレイしてきた人も安心だ。

こういったシリーズものの作品では、続編が発売されるたびに難易度が増していき、初心者には難しくなってしまうことが多い。しかし、前作「トゥームレイダー：ラストレベレーション」では原点に返り、難解なアクションではなく、本来の持ち味であるなぞ解きに重点を置いたことで、新たなファンの獲得に成功した。この方向性は今回も受け継がれているようで、序盤をプレイした限りではシビアな操作が要求されることは、まったくといっていいほどなかった。特に最初のステージでは、操作方法の簡単なレクチャーをしてくれるので、シリーズをプレイしたことがない人でもすぐ操作に慣れることができるはずだ。

操作のほとんどは、ジャンプボタンとアクションボタン、そして四つの方向キーで行うことができる。左上に表示されているのはララの体力で、高い場所から落下したり、敵の攻撃を受けたりすると減少する

「トゥームレイダー」シリーズの楽しみの一つといえるシークレット。今回はこのようなアイテムで表示されるようだ

日本語版と英語版の違いは、音声が日本語か英語かというだけでゲーム性に変化はない。ストーリーを楽しみたいが英語に自信のない人は、日本語版の発売を待とう

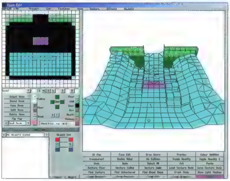
レベルエディターが搭載されオリジナルのステージが制作可能に

前作から採用されたバンプマッピングや環境マッピングにも改良が施され、背景はもちろんのこと、ララ自身のグラフィックまで、さらに美しくきめ細かになった。また、この効果により、遺跡などの雰囲気がよりリアルで神秘的になっている。文句なしにシリーズ最高といえるグラフィックには要注目だ。

TR5にはゲーム本編とは別に、その素晴らしいグラフィックで描かれたレベルを自分で構成できる“レベルエディター”が付属する。モデルの配置からテクスチャーの張り替え、ライティングの設定といった、非常に細かい部分まで設定が可能だ。レベルデザインに興味がある人には、面白いツールになるに違いない。また、アイデア次第では、今までプレイしたことがないような難解なステージやテクニカルなステージを作ることができる。こういったステージをファン同士で持ち寄って挑戦し合う、なんてことも面白そうだ。

これまでに隠されたエピソードの紹介やレベルエディターの搭載など、TR5はクロニクル（年代記）の名前どおり、トゥームレイダーシリーズの集大成といえる。トゥームレイダーファンなら迷わず買いの1本だ。（菅原哲二）

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★½☆
操作感	★★★★½
総合評価	★★★★☆

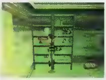


付属の「トゥームレイダー レベルエディター」の画面。エディットするステージは、このようなワイヤーフレーム表示のほか、ゲーム中と同じ視点で見ることも可能だ

新アクションも追加されララの動きはさらに多彩に

シリーズを重ねるごとにララのアクションが追加されてきたが、TR5でもロープの上をバランスを取りながら歩くことや棚を物色するといった、新たなアクションが追加された。また、敵を背後から殴って気絶させることも可能になっている。こういった追加要素によって変化したゲーム性にも注目したい。

追加されたアクションの一つ、tightrope walking（綱渡り）。バランスを崩したらすぐに逆方向にキーを入力しないと落下してしまう



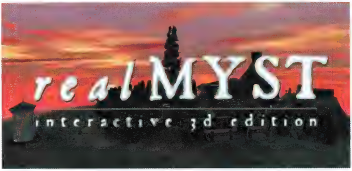
今までは単なる物体でしかなかった棚などにアイテムが隠されていることがある。取り忘れることのないように注意しよう

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	：Core Design社
販売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	：英語版7,800円 日本語版8,800円
OS	：Windows 95／98／Me
CPU	：PentiumII 266MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectX7.0a対応ビデオカード（V-RAM2MB以上） Direct3D対応ビデオカード
HD容量	：60MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectX7.0a対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中

TOMB RAIDER:CHRONICLES © AND TM CORE DESIGN LIMITED 2000. © AND PUBLISHED 2000 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.



美しい風景の中に隠された数々のなぞを解き明かせ

リアルミスト

完全日本語版

美しい自然と特徴のある建造物が織りなす、独特な世界観が話題となり、世界中の人々に愛されたアドベンチャーゲーム「MYST」。「リアルミスト」は、その世界をすべて3Dグラフィックで構築し直した、新しいMYSTである。当時の技術では表現できなかったさまざまな要素が追加され、さらに"リアル"なゲームとして生まれ変わったのだ。

3Dグラフィックにより新たな命が吹き込まれた名作

本作の基となっているアドベンチャーゲーム「MYST」がリリースされたのは1994年2月。当時としては非常に美しいグラフィックと、どこか異質な雰囲気を持った世界観が話題を呼んだ作品だ。コンソール機にも積極的に移植され、全世界で500万本を超えるセールスを記録したビッグタイトルである。今回発売される「リアルミスト」は、そのMYSTのリメイク版だ。しかし、ただの焼き直しではない。旧作では2Dのグラフィックだけで表現されていた世界を、すべて新たに3Dグラフィックで作り直した、まったく新しいMYSTなのだ。

例えば、旧作MYSTにおけるプレイヤーの移動は、ただ画面が切り替わることだけで表現されていた。しかしリアルミストの移動では、画面は滑らかにスクロールし、周囲を自在に見渡すことさえ可能となっている。さらに3D化に伴い、天候や時刻によって美しく変化する空の色や、風にそよぐ木々の姿など、旧作では存分に表現されていなかった要素も追加された。そのため、自分が本当にそこに居るような感覚が、より強く味わえるようになったのだ。

このように、MYSTはリアルミストとなったことで、以前とはまったくの別のタイトルに生まれ変わったと言っていいだろう。月並みな"リメイク"という言葉は、本作にとっては適切でないかもしれない。それほどまでに劇的な進化を遂げているのだ。

自然なストーリー展開はリアルミストならではのもの

3D化によって、その自由度やリアリティーが驚くほど進化したリアルミストだが、ゲーム全体に満ちた独特の雰囲気は変わらずに保たれている。ストーリーも基本的には前作と同様で、ゲームは主人公が1冊の本に引き込まれるところから幕を開ける。

宇宙空間のような暗やみの中を落下した後、ふと気が付くと、見知らぬ孤島に1人で立っている主人公。ここで一般的なアドベンチャーゲームならば"悪の手から平和を守れ"とか"この世界から脱出しろ"といった目的が告げられることが多い。しかし、リアルミストではそういったことはなく、急に襲い掛かってくるモンスターもいない。プレイヤーはだれに強要されるわけでもなく、自分の意志で、この理解し難い状況に対処していかなくてはならないのだ。

幻想的な世界の中をさまようちに、少しずつ自分のするべき行動が明らかになってゆく。この押し付けがましくない自然な展開は、旧作MYSTにおける重要な魅力の一つであった。本作リアルミストにも、その魅力は損なわれることなく息づいている。

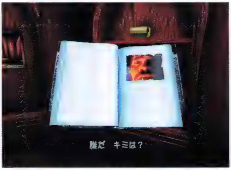
ハードウェアやプログラム技術の進化により、ゲームはここ十数年で格段の進歩を遂げた。しかし、あまりにも急速なハードウェアの変化やOSの移り変わりによって、今はもう手軽に楽しめなくなった名作も多数存在する。そうした意味では、このリアルミストのように、過去の名作がリメイクされ、最新のハードウェアやOSで再び遊べるのは、非常にうれしいことである。今までリメイクされたタイトルの中には、グラフィックが以前のイメージとは懸け離れていたり、旧来のファンにとっては"余計なもの"としか映らない新要素が付加されていたりして、結果的にあまり歓迎されないものも多い。そんな中で、このリアルミストは、オリジナルの弱点を克服し、その特長を高い水準で継承している非常に貴重な例である。もしも可能であるならば、旧作のMYSTを知った上で、このリアルミストをプレイしてほしいと思う。本誌読者にとっては、本当のリメイクとはどんなものなのかを考える一助となるはずだ。（村山誠一郎）

3Dグラフィックで描き出されたリアルミストの世界。波は桟橋へと絶え間なく打ち寄せ、雲は晴れ上がった空をゆっくりと流れていく

ゲーム中には、このような変わった仕掛けが数多く存在する。隠されたヒントを探し出し、一つずつなぞを解き明かしていこう

リアルミストでは、時間の変化に伴いグラフィックが変化する。夕刻が近づけば、空はあかね色に染まっていくのだ

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★½☆☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★½☆



ゲーム中の音声は英語だが、このように日本語の字幕が表示されるので安心だ。映画を見るような感覚でストーリーを堪能できる

シリーズ最新作「ミスト3：エグザイル」

現在開発中の「ミスト3：エグザイル」はMYSTシリーズの最新作である。この作品はリアルミストのような、完全な3Dグラフィックで作られているわけではない。しかし、3Dグラフィックでは表現できないような、精密に描き込まれた世界の中で冒険を楽しむことができる。周囲360度を見渡せる機能や、リアルタイムで変化する背景といった新たな要素も追加され、リアルミストと同等、あるいはそれ以上のリアリティーを持った作品となりそうだ。日本では2001年4月にマイピックから発売される。

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Cyan社／Mattle Interactive社
発売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック メディアクエストユーザーサポート 03-5805-3629
価格	6,980円
OS	Windows 95／98／Me
CPU	Pentium Ⅱ300MHz以上
メモリー	64MB以上（128MB以上推奨）
ビデオ	GlideまたはDirectX 7.0に対応した3Dアクセラレーター（VRAM 8MB以上）
HD容量	300MB以上
CD-ROMドライブ	6倍速以上（8倍速以上推奨）
サウンド	Sound Blaster完全互換およびDirectSoundに準拠しているサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	2000年12月23日

© 2000 Mattel Interactive, a division of Mattel, Inc., and its licensors. ©1993, 1997, 2000 Cyan, Inc. All rights reserved. Myst and Cyan are registered trademarks and realMYST and The Adventure Becomes Real are trademarks of Cyan, Inc. © 2000 SUNSOFT For Sale In Japan Only. Mattel Interactive is a trademark of Mattel Interactive. All other trademarks are the property of their respective owners.

フィファ2001 ワールドチャンピオンシップ

ヨーロッパで活躍するスター選手が大集合！ ますます磨きがかかった定番サッカーゲーム

ゴール前のベルカンプがシュート。画面下には、本作から新しく加わったシュートゲージ、そしてスタミナゲージが表示されている

「FIFA2001ワールドチャンピオンシップ」は毎年恒例となったFIFAシリーズの最新作だ。分かりやすい操作で、世界各国のリーグやカップ戦を体験できるという前作「FIFA2000ヨーロッパリーグ・サッカー」の特長は忠実に受け継がれている。さらに、本作からはマルチプレイのためのマッチアップ機能を装備し、完成度の高い作品に仕上がっている。

操作感覚は前作とほぼ同じ 登録データはさらにスケールアップ

完全日本語版としてリリースされた「FIFA2001ワールドチャンピオンシップ」（以下、FIFA2001）。スポーツゲームの場合、英語版のままで構わないと考えるユーザーもいるかもしれないが、やはりマニュアルや実況が日本語なのは分かりやすい。初心者にとっては購入時の安心感にもつながるはず。そういった意味でも、今回のスピードローカライズはじゅうぶん評価に値するものだ。

FIFAシリーズ共通の操作感覚は、今回もほぼ受け継がれている。ゲームパッドを使えば、操作に関して問題は見当たらない。ただし、使用するキーが多いので、SideWinder Game Pad Proで、なるべくボタンの多いゲームパッドを使うといいだろう。

収録されている選手やチームのデータは最新のものに更新されており、登録数は膨大になった。イタリア、イングランド、オランダ、オーストリア、ギリシャ、スウェーデン、スコットランド、スペイン、デンマーク、ドイツ、ノルウェー、フランス、ブラジル、ベルギー、K-リーグ、MLS、イスラエルのリーグに参加するクラブチーム、それらに加えて、さらに58ヵ国の代表チームが使用可能だ。この多さには素直に脱帽する。さらにこれらのチーム同士で、プレイヤーの移籍も行え、オリジナルリーグも作成できるのだから、このスケールの大きさはスゴイ。

改良されたシステムと ファン待望のマッチアップ機能

FIFAシリーズらしさが脈々と受け継がれる一方で、FIFA2001から新たに採用されたシステムもある。その一つがキックの強弱だ。例えばパスボタンをポンと押せば、ゆっくりとしたパスを、ボタンを少し押し続けてから離せば、強いパスを出すことができる。さらにシュートボタンを押し続けると、画面下にゲージが表示される。このゲージがシュートの強さになるのだが、リリースのタイミングを逃し、ゲージを振り切ってしまうとボールはゴールの上へ浮いてしまう。この機能は分かりやすい上、フリーでシュートを打つことの重要性が分かる素晴らしいアイデアだ。

わずかだが、ダイレクトパス、ボレーなどの反応が向上しているのも、改良点の一つと言えるだろう。ゲームパッドさえ用意できれば、コンソールゲーム機と同じくらい、遊びやすくなったと実感できる。

最後にマルチプレイについて紹介しておこう。LAN対戦やIPアドレスを直接指定して行うマルチプレイは前作にも搭載されていたが、今回からはブラウザーを使ったマッチアップ機能が追加された。これを利用すれば、見知らぬプレイヤーとの対戦やチャットを楽しめる。今回はまだ日本語版のマッチアップが機能しなかったため、英語版で試してみたのだが、なぜかトラブルが続出。何度かトライした後、やっとのことでイングランドの青年が操るアーセナルと、筆者率いるイングランド代表チームの対戦が実現した。ゲームではベルカンプにハットトリックを許し、5対2の大敗を喫してしまったが、試合後にはチャットで"FOOTBALL"話を楽しむことができた。マッチアップ機能のおかげで、こういった楽しみ方がFIFAシリーズの新しい魅力になるだろう。オンライン対戦時には画面のレスポンスがやや鈍くなるが、「FIFA98」や「FIFA99」のころとは比べものにならないほど、遊びやすくなったことを付け加えておく。

FIFA2001では最高20人までプレイに参加できるので、日本語でのサービスが開始されれば、ユーザー同士でチームを組んでリーグ戦を開催、なんてことも可能になる。オンラインでのマルチプレイには、大きな可能性がありそうだ。

（オリハラコウジ）

グラフィック	★★★★☆（4.5）
サウンド	★★★★☆（4.5）
マルチプレイ	★★★☆（3.5）
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

日本語版と英語版の違いはどこにある？

日本語版と英語版、両方を繰り返しプレイしているうちに、実況と解説にそれぞれのバージョンで特徴があることに気が付いた。日本語版は実況と解説が掛け合いになっているのに対し、英語版では試合中はほぼ実況のみ、ハーフタイムに解説の言葉が入る形になっているのだ。

それぞれの国の実況の違いが顕著に表れていて、なかなか興味深い部分である。ただ、日本語版の実況は、掛け合いのスムーズさに重点が置かれていためか、英語版に比べると若干テンポが悪いように感じられた。例えば英語版では、パス回しでボールを持った選手を読み上げていくという、TV中継でよくある実況をさらりとこなしているだが、日本語版では選手名をほとんど言わないのだ。

実況に鈴木克馬アナ、解説には金田喜稔氏を起用し、本物のテレビ中継を見ているようなプレイフィールを実現している本作だが、この部分だけは残念だ。

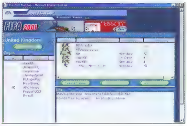
体験版

Information

開発元	エレクトロニック・アーツ
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格	7,980円
OS	Windows 95／98
CPU	PentiumⅡ 266MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX 7.0aに対応した3Dアクセラレーター（VRAM 4MB以上）
HD容量	40MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 7.0aに対応した16ビットのサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	発売中

サンシーロ（ジュゼッペ・メアッツァ）の雄大なスタンドと、ローマのメンバー表。中田とトッティがスタメンに名を連ねている

ディフェンスの裏に走り込むバティにスルーパス。ローマ対アルゼンチンのように、実際にはあり得ない戦いも可能



マッチアップ用のロビー。オンラインRPGなどでよく見掛けるタイプだ。チャットも行えるが、原稿執筆時には、まだ日本語でのサービスは開始されていなかった

© 2000 Electronic Arts Inc EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered of Electronic Arts Inc in the U.S and/or other countries.All rights reserved EA SPORTS TM s an Electronic Arts tm brand Official FIFA licensed product ©1977 FIFA TM Manufactured under license by Electronic Arts Inc Player names and likenessed used under license from The international Federation of Professional Footballers (FIFAPro) All sponsored products company names, brand names and logos are the property of their respective owners

爆撃目標上空で敵機が引き返したと思ったら、今度は高射砲からの猛攻を受ける。空を埋め尽くすほどのさく裂弾のあらしで、直撃を受けなくても、翼が見る見る穴だらけになっていく

空の要塞と呼ばれた爆撃機を操り第2次世界大戦を戦い抜け

B-17 フライング フォートレス 2

普段は戦闘機の陰に隠れて、わき役といった感じでフライトシミュレーターに登場する爆撃機。しかし「B-17 FLYING FORTRESS 2」は、クルー一人ひとりの動作までしっかりと再現した、爆撃機が主役の作品である。敵戦闘機の攻撃に耐え、無数の高射砲弾がさく裂する中、運命を共にしたクルーたちと目標に向かって突き進む緊張感は、これまでのフライトシミュレーターには無かったものだ。

10人のクルーを乗せた爆撃機を完全シミュレート

「B-17 FLYING FORTRESS 2」(以下、B-17FF)は、第2次世界大戦で活躍した米陸軍の重爆撃機"B-17"をメインに扱ったフライトシミュレーターだ。1,200馬力の大出力エンジンを4基装備し、口径12.7mmの機関銃を12丁、爆弾を4,000kg以上も搭載可能なB-17は、"Flying Fortress"(空の要さい)の名にふさわしい性能を持つ。

B-17には10名のクルーが乗り込んで、それぞれ"航法士""爆撃手／前方銃手""操縦士""副操縦士""航空機関士／上方銃手""通信士""下部銃手""左舷側方銃手""右舷側方銃手""尾部銃手"を担当する。爆撃機は、乗組員すべての行動がかみ合って、初めてその威力を発揮することができる。しかし、10人分の作業を、プレイヤー1人がリアルタイムで行うことは非常に困難である。従ってB-17FFでは、これらクルーは、AIによって半自動的に動かされるようになっている。離着陸から爆撃、敵戦闘機の襲撃に対する応戦まで自動的に行ってくれるのだ。こうなると、全部AIに任せておけば、プレイヤーが何もしなくてもミッションを遂行してくれるような気もするが、そう甘くはない。機内でのやりとりは音声と字幕によって行われ、通常字幕は白い文字で表示されて、それぞれのクルーが自動的に対応してくれる。しかし、何かトラブルが起きたときには赤い字幕で表示され、プレイヤーが状況を判断して対応しなければならない。こういったトラブルには、被弾によるエンジン損傷や機体各部の火災、機関銃の弾詰まりなど、さまざまなものが用意されている。

また、激しい攻撃を受けて、クルーが被弾することもある。そんなときは、けがをしたクルーに一刻も早く応急手当をしてやらなければならない。戦闘中に銃座のクルーが欠けてしまうと、防御能力が大幅に低下してしまうので気を付けよう。例えば、後部銃座のクルーが被弾して負傷または死亡してしまった場合、ほかのだれかがそのポジションに移動しないと、後ろの守りががら空きになってしまうのだ。

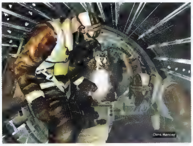
部隊を率いるキャンペーンでは爆撃目標や爆弾の種類まで設定できる

用意されているゲームモードは五つ。機体の操縦方法や爆撃の投下方法、旋回機銃の動かし方といった基本的な操作を学ぶことができるトレーニングミッション、手軽に戦闘が楽しめるクイックスタートミッション、史実に沿った状況で作戦に挑むヒストリカルミッション、そして、B-17の機長となるヒストリカルキャンペーンと、部隊を運営しながら第2次世界大戦を戦い抜くスコードロンキャンペーンが用意されている。スコードロンキャンペーンでは、その作戦に投入する戦力や爆撃目標、飛行する経路、使用する爆弾の種類まで、プレイヤーが細かく設定することができる。一度破壊した目標も、時間とともに少しずつ回復していくので、効果的な作戦を立案して、自軍を勝利に導きたい。

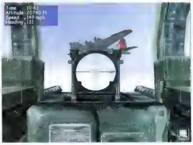
ヒストリカルミッションやキャンペーンでは、基地からの離陸、しかも、エンジンをかけるところから始まる。一つ一つチェックリストに従ってエンジンを始動していき、滑走路まで機体を誘導してから離陸、数時間以上の巡航が続くものがほとんどだ。(もちろん、時間を速めたりすることは可能)ハイライトは、敵戦闘機を爆撃機の銃座、もしくは護衛の戦闘機に乗り移って撃退する部分と、爆撃の部分となる。どちらも圧巻の迫力で、サウンドがA3Dに対応しており、戦闘機が近くを通過するときの音や、高射砲のさく裂音など、実戦さながらの雰囲気で楽しめる。特に、無数の高射砲に守られた市街地の上空を通過するときは、通信が聞き取れないほどのさく裂音が響き、高射砲弾の爆発による煙で辺りが真っ暗になるほどだ。次々とクルーが負傷する中、機体が最後まで持つのか手に汗を握りながら目標までひたすら耐える。そんなシビアなミッションを体験できるのが、B-17FFの最大の魅力だろう。

筆者は、その魅力を通り越して、あらためて戦争の怖さを思い知らされた。それほどまでに迫力のある作品だと付け加えておこう。(Fuji教官)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★★
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆



被弾すると、負傷したクルーの救護や消火作業で機内はごった返す。多くのクルーが倒れると、うめき声が周囲から聞こえ、地獄絵図と化してしまう。ちょっと見たくない光景だ



上方銃手のポジションからの視界。自機の翼や味方機に、間違って弾を当てないように注意しよう

B-17の機内を大公開

細部まで作り込まれたこの作品では、B-17爆撃機の六つの区画が再現されていて、それぞれの区画で、クルーが実際に作業をしている様子を見ることができる。

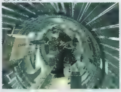
①Nose

②Flight Deck

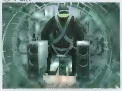
③Bomb Bay

④Radio Room

⑤Waist



⑥Tail



このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information	
開発元	Wayward Design社
発売元	ハズブロー・インタラクティブ
販売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	7,800円
OS	Windows 95／98／Me
CPU	Pentium II 300MHz以上(Pentium II 400MHz以上推奨)
メモリー	128MB以上(256MB以上推奨)
ビデオ	8MB以上のビデオメモリーを搭載したDirectX 7.0対応SVGAカード(ビデオメモリー16BM以上推奨)
HD容量	700MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 7.0に対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.
Game Code © Wayward Design Limited a subsidiary of Rage Software plc. All Rights Reserved.

ザ キング オブ ファイターズ'99 エボリューション

伝統ある2D格闘ゲームがパソコン版となって再びよみがえる

1994年以降、毎年夏に発売されてきた「ザ キング オブ ファイターズ」シリーズ。その1999年に発売された作品がパソコン版となって登場する。当時、斬新(ざんしん)なゲームシステムと圧倒的なキャラクター数が話題を呼んだ「ザ キング オブ ファイターズ'99 エボリューション」である。

2D格闘ゲーム界のビッグネームがついに登場

「ザ キング オブ ファイターズ」(以下、KoF)シリーズは、"2D格闘ゲーム"だ。これは、2Dのグラフィックによるアニメーションで表現された昔ながらの格闘ゲームのことで、「ストリートファイター」シリーズや「餓狼伝説」シリーズなどが代表例に挙げられる。多少アーケードゲームをやっていた読者ならよく知っているゲームジャンルだろう。これに対して「バーチャファイター」シリーズや「鉄拳」シリーズなど、背景やキャラクターを3Dグラフィックで表現しているものを"3D格闘ゲーム"と呼び、近年では見た目に優れている後者の方が脚光を浴びていた。描画方式では劣る感のある2D格闘ゲームだが、その分、見た目よりも斬新なゲームシステムを重視して作られていることが多く、中でもKoFシリーズは、3人のキャラクターでチームを組んで戦うという方式を、格闘ゲームで初めて取り入れて人気を博したタイトルだ。その後もいろいろなゲームシステムを追加し、毎年夏になると発売されて、アーケードゲーム業界の"夏の風物詩"的な存在となっていった超有名シリーズなのだ。

"ストライカーシステム"が勝利のカギとなる

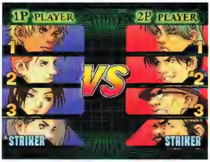
「ザ キング オブ ファイターズ'99」は1999年に発売されたもので、新しく"ストライカーシステム"が追加され、ついに4人チームで戦えるようになった初めての作品だ。このストライカーシステムとは、援護専門のキャラクターを試合前に決めておき、試合中に呼び出せるシステムのこと。その回数は制限されているが、いつでも呼べるため、自分がピンチになったときや、攻撃中の相手にさらに追い打ちを仕掛けたいときなど、使いどころを工夫することで多様な戦術が立てられる。

ザ キング オブ ファイターズ'99から導入されたストライカーシステム。1対1での対戦中に、味方を呼び出すことができるこのシステムは、その後の格闘ゲームに大きな影響を与えた

アーケード版と異なり、背景が3Dで描画されているため、キャラクターが移動すると、背景も遠近感のある動きを見せる

これ以外にも、技の性質が変化し、ド派手な超必殺技が使い放題になる"カウンターモード"や、一時的に防御能力を向上させる"アーマーモード"など、大胆で、画期的なシステムも用意されている。

気になる移植度についても触れておこう。本作品は基本的にはDreamcast版「ザ キング オブ ファイターズ'99 エボリューション」の移植となっている。Dreamcast版では、背景グラフィックが3Dで描かれていたのだが、画面写真を見ても分かるとおり、パソコン版でもこの辺はしっかりと移植されている。プレイ中に目立った処理落ちなどもなく、Dreamcast版と同じくらい快適に楽しめた。ネットワーク対戦への対応や、新キャラクターの登場など、パソコン版オリジナルの要素がないのは非常に残念だが、移植度としてはまずまずの出来。KoFシリーズをプレイしたことがない人は、これを機会にプレイしてみてはいかがだろうか?　(Yuki-Kaze!)



使用キャラクターが豊富に用意されているのがKoFシリーズ最大の特徴。気に入ったキャラクターを組み合わせて、自由にチームを作れるのがうれしい

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★☆☆☆
操作感	★★★½☆
総合評価	★★★☆☆

注:アルファ版のため未実装部分あり

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

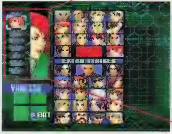
Information

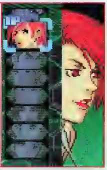
開発元	株式会社サイバーフロント
発売元	株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	株式会社サイバーフロント ユーザーサポート係 052-779-6549
価格	7,800円
OS	Windows 95/98/Me
CPU	Pentium 233MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	Direct3Dに対応した3Dアクセラレーター(VRAM 8MB以上)
HD容量	290MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 7.0aに対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中

© Cyberfront2000 © SNK2000., ALL RIGHTS RESERVED
Licensed by SNK

アーケード版にはない新要素 "エキストラストライカーシステム"

コンピューターと対戦するモードで勝ち抜いていくと、ポイントがもらえる。このポイントと交換で、プレイヤーキャラクターとしては存在しない、エキストラストライカーを手に入れることができる。このシステムはDreamcast版から追加されたもので、パソコン版にもしっかり移植されている。





初期状態では2人のエキストラキャラクターが選択可能。ためたポイントと交換すれば、この枠がドンドン埋まっていく

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

メックウォーリア4 ヴェンジェンス

日本語版

自在にカスタマイズできる戦闘マシンを操作せよ

「メックウォーリア4 ヴェンジェンス」は、さまざまな兵器を搭載したメックという戦闘マシンを操り、破壊や侵攻などの数々のミッションをクリアしていく人気3Dアクションの4作目である。メックは装甲の厚さなどの、細かい点をカスタマイズすることが可能で、搭載できる兵器は60種類以上にもなる。平地や砂漠、湿地帯などの多彩な地形が用意されており、白熱した大バトルを繰り広げることができるのだ。

画面中央の敵メックを見ると分かると思うが、被弾個所が黒ずんでいるので、一目でダメージを受けている場所を把握できる。ここに攻撃を集中してやれば素早く破壊できる

トライアル版と製品版の操作感の違い

実は、「メックウォーリア4 ヴェンジェンス」(以下、メック4)はかなり早い段階からトライアル版が用意されていたので、読者の中にはプレイした人もいるかもしれない。トライアル版ではマウスに何も割り当てることができず、お世辞にも操作感がいいとは言えなかった。これは、アメリカでもかなりの不評で、トライアル版のマルチプレイ専用サーバーにはプレイヤーがまったく居ない状態であった。「操作感の改善を期待したい」、そんな思いから、製品版が編集部に届いてからすぐにそこをチェックしてみた。製品版では、微調整が必要になる照準や上半身旋回、兵器の発射がマウスで操作できるようになっており、移動やレーダーの操作、兵器の選択など、さまざまな細かいアクションを任意のキーに割り当てられるように変更されていた。そのため、旋回動作がグリップ部分で行えるSidewinderなどのジョイスティックを持っていなくとも、キーボードとマウスのみで違和感なくメックを自由自在に操ることができた。トライアル版の不安要素はすべて解消されていると言えよう。もし「MECHWARRIOR 3」(以下、MECH3)をプレイしたことがある人であれば、違和感なく楽しめるはずだ。

よりリアルになったグラフィック

「MECHWARRIOR」シリーズは、シリーズを重ねるごとに戦闘システムなどが確実に進化してきた。メック4で最も大きな変化があったのは、敵メックの破壊方法である。MECH3では、敵を戦闘不能にするために脚部のどちらかを破壊するだけでよかった。しかし、メック4では片方の脚部を破壊しても戦闘不能にはならず、移動速度が低下するだけで戦闘は継続される。また、メック4は細かいグラフィックでの演出が至る所に追加されている。例えば、ダメージを受けた部分がどんどん黒ずんだり、破壊された兵器からはプラズマ放電が起きたりする。これにより、戦闘中に敵の詳細情報を確認しなくても、見た目で敵の損傷具合が分かるようになったのだ。この細かい演出は臨場感をより高めてくれるし、何より非常に便利である。

ほかにも、大きな変更として注目できるのが、搭載できる武器(ビーム兵器/弾道兵器/ミサイル兵器)が、メックの外見に忠実であることだ。例えば、ミサイル兵器とビーム兵器を装備している外見のメックには、実際に弾道兵器を搭載することができない。この変更により、MECH3ほどメックのカスタマイズをすることはできなくなっている。しかし、アメリカではこのあたりが非常に支持されているようだ。確かに、ビーム兵器主体のメックなど、個々のメックの特徴が際立っており、リアリティーがより高くなっている。MECH3では種類の違うメックであるにもかかわらず、装備している兵器が似通うことがあった。だが、メック4では外見を見ただけで、ある程度の装備状況を把握することができるだろう。

(Yuki-Kaze!)

心配のあったメックの操作感だが、マウスもばっちり使用可能になっている。自分がプレイしやすいようにカスタマイズすれば、自由自在にメックを動かすことができる。敵の攻撃を回避するのもたやすいはずだ

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★½

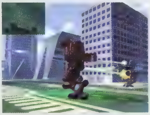
パワーアップしたマルチプレイ機能

MSN Gaming Zoneで、いまだ人気の衰えないMECH3。連日400人以上の人が集まり、トーナメントやクラン戦(チーム同士の戦い)も定期的に行われているほどだ。この状況を受けてか、メック4では今まで以上にマルチプレイを意識した作り込みを行ったようだ。

今までは、わざわざMSN Gaming Zoneにつないだり、ICQで自分のIPアドレスを友人に送ったりと、マルチプレイを楽しむためには手間が掛かった。しかし、今作からマルチプレイを選ぶと自動的にランチャーが起動し、現在のサーバー状況を確認してゲームに参加できるようになっている。また、ゲームモードもいろいろなタイプが用意されており、チーム戦はもとより、敵軍の旗を奪い合うCapture The Flagまで用意されているのだ。また、ゲームに参加するプレイヤーの頭数が少ない場合を考慮して、Bot(コンピュータ任せのプレイヤー)も用意された。そのほかにも、GameLobbyでCamera Shipを選ぶことにより、ほかのプレイヤーの戦闘を見学できるなど、マルチプレイ主体のプレイヤーたちにも、じゅうぶん楽しんでもらえるだけの要素が詰まっている。

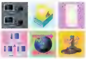
メック4はグラフィックの進化を遂げただけでなく、シングル、マルチプレイともに充実した出来栄えである。

マルチプレイ用のランチャーも完備されている本作品。MSN Gaming ZoneではMECH3を抜くプレイヤー数でにぎわっており、マルチプレイを意識した制作がすでに功を奏しているようだ



プレイヤー同士の真剣勝負は壮絶を極める。そんな戦闘シーンをCamera Shipで見学することもできる。敵の動きを研究して、今後の戦術に役立てよう

大きな変化ではないが、Botの導入やチームの選択を行う場合はプルダウンメニューから選べるなど、さまざまな面でレスポンスが良くなっている



Information

開発元	マイクロソフト株式会社
発売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック (メディアクエストユーザーサポート) 03-5805-3629
価格	8,800円
OS	Windows 95/98/Me/2000
CPU	PentiumⅡ 300MHz以上
メモリー	64MB以上 (96MB以上推奨)
ビデオ	8MB以上のビデオメモリーを搭載したDerectX7.0a対応のビデオカード(16MB以上推奨)
HD容量	650MB以上 スワップ125MB以上
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectX7.0aに対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	2001年春発売予定

©2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft is a registered trademarks of Microsoft Corp. in the United States and/or other countries. Battle Tech Material ©2000 FASA Corporation. All rights reserved. Used under license. MechWarrior, BattleTech, BattleMech, and 'Mech are either trademarks of FASA Corporation and Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective holders.

画面は英語版のものです

アクション

今回紹介するアクションゲームは8タイトル。アーケードゲームの「パックマン」に似たタイプもあれば、雪合戦や金魚すくいといった日常的な遊びを題材にしたゲームもあり、種類は多岐にわたっている。

生ビールチャレンジ

かつてゲームセンターで人気があったゲームを再現。プレイヤーがバーのマスターとなって、迫り来る客にビールを注ぐ。客が帰るまで注ぎ続け、空いたジョッキを片付けて、金を回収するという内容だ。忙しく働いて、いつの間にか時間を忘れてしまう作品。

★★★★

http://jp.shockwave.com/games

UNDER CONSTRUCTION!

地下の工事現場に落ちてしまったキャラクターを脱出させるゲーム。キャラクターが走ったりジャンプしたりする動きがリアルだ。工事現場にあるいろいろななぞを解きながら先へ進む。果たして地上に戻れるのだろうか？ 難しいが、やりがいのあるゲームだ。

★★★

http://www.ymori.com

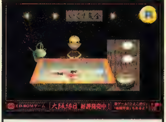
サルモンキー

"サルが遊べるゲーム"が実在するということを知った作者が、それはすごいことだと思い、実際に作ったアクションゲーム。追いかけてくるサルに捕まらないように、サルが落とすバナナを拾い集める。100点以上のスコアを出すとおまけがある。

★★★

http://www.ymori.com

金魚すくい

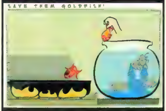


縁日の金魚すくいを再現したゲーム。懐かしさをかみしめつつ、多くの金魚をすくって高得点を狙おう。ゲストの扱いでプレイできるが、入会登録をするとランキングへの登録やプレゼントへの応募が可能になる。シンプルなゲームで、縁日の雰囲気がよく出ている。

★★★

http://www.osakanews.com/en

SAVE THEM GOLDFISH!



熱いフライパンに落とされた魚を助けて金魚鉢に入れるゲーム。マウスを使って魚をすくい、早いうちにフライパンから金魚鉢へ入れると高得点。もたもたしていると魚は焼けてしまい、3匹焼けるとゲームオーバーだ。魚の表情が実にいい。

★★

http://www.ecampus.com

ROLLERBOY 2

宇宙人にさらわれてしまった友達を救いに行くゲームである。失った体力を回復させながら、モンスターを踏みつけるなどしてやっつけて、画面狭しと暴れ回る。ゲームに登場する看板が凝っているのが面白い。アクション好きの人にお勧めのゲームだ。

★★

http://www.gamelet.com/gamesurfer

SNOWCRAFT

かわいいキャラクターを操作して雪合戦をするゲーム。クリックして自分のキャラクターたちを移動させ、再びクリックして投げる距離を調節し、雪玉を投げて敵キャラクターをダウンさせよう。すべてダウンさせるとステージクリアで、だんだん敵が増えていく。

★★

http://www.gamelet.com/gamesurfer

でんつく

"ふにふに"という飛び回る生き物をクリックして捕まえるゲーム。見過ごすと、ふにふには画面上に現れた雲の中に隠れてしまうので、雲をつかんで移動させてから捕まえよう。ステージをクリアすると、ふにふにの数が増えてゆく。早く捕まえるほど高得点となる。

★★★

http://tv.applet.co.jp/~shock

特別企画

上質のエンターテインメントがここにある インターネットで無料ゲームを探せ！

店頭で売られているゲームだけが面白いとは限らない。インターネット上には、JavaやShockwaveなどを使用した無料で楽しいゲームが数多く存在しているのだ。この特別企画では、対戦ができる本格的なものから、わずかな空き時間に1人で楽しめるシンプルなものまで、ブラウザーだけで遊べる無料のゲームを数多く紹介している。パソコンでゲームをプレイしたことがない人も、手持ちのゲームに飽きてしまった人も、手軽さと中毒性が同居したこれらの作品をぜひプレイしてほしい。インターネットはエンターテインメントの宝庫だということが分かるだろう。

文／睦月りゅう

注：ランキングシステムがあるものには(R)、マルチプレイに対応しているものには(マルチ)を付けた。また、各タイトルに記された星の数はゲームの"ハマリ度"を示す

©Midway, Digital Eclipse　©1996-2000 Yoshinao Mori, All Rights Reserved.　©THE OSAKA SHIMBUN 1996　© 1999-2000 ecampus.com　©ninja games 2000　© 2000, flipside.com　©Applet Co. 1999

パズルゲーム

パズルゲームはシンプルでオーソドックスなタイプが多く、バリエーションは少ない。ただし、「テトリス」に代表される落ちモノゲームのように、単純でありながらハマれる作品もある。

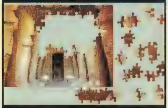
チューチューロケット!

各ステージに方向と個数が定められた矢印を配置し、ネズミたちをロケットに搭乗させるというゲーム。ネコに食べられないようにネズミを導いてほしい。用意されているステージは25種類。Dreamcast版と比べると、マルチプレイができないという違いがある。

★ ★ ★ ★

http://jp.shockwave.com/games

ジグソーパズル

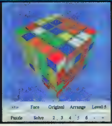


ジグソーパズルをShockwaveで再現したゲームで、ばらばらになったピースを組み合わせて絵を完成させる。エッジピース(端に位置するピース)だけを表示させるという初心者向けのオプションもあるので、気軽にジグソーパズルが楽しめる。

★ ★ ★ ★

http://jp.shockwave.com/games

VIRTUAL REALITY MAGIC CUBE

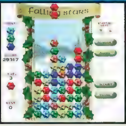


かつて大流行したルービックキューブをブラウザー上で再現した3Dパズルである。色がまばらのキューブを回転させて、各面を同じ色でそろえていく。オリジナルでは1面が3×3マスだが、2×2マス、5×5マスなど、難易度を変えて遊ぶことができる。

★ ★ ★

http://www.gamelet.com/gamesurfer

FALLING STARS



上から落ちてくる星を消していく落ちモノゲーム。同じ色の星を、縦/横/斜めに三つ以上並べることで消していく。星が消える瞬間の演出や、画面の枠のデザインなどが凝っていて、全体的にクリスマスのような雰囲気が醸し出されている。

★ ★ ★ ★

http://www.zone.com/holiday00/games.asp

スポーツゲーム

現実のスポーツゲームが試合全体を再現しているのに対して、多くの無料ゲームはその一部分だけをシミュレートしている。スポーツの面白さがその一点に凝縮されているのだ。

3W バスケットボール

1 on 1のバスケットボールゲーム。常にプレイヤーはオフェンス側で、敵のディフェンスをかいくぐって、シュートを打ち、制限時間内のゴール数を競う。ゴール下からシュートするとダンクシュートとなり、ダイナミックなシーンが見られる。

★ ★ ★

http://jp.shockwave.com/games

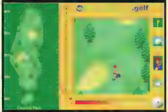
3W ベースボール

9回裏から逆転を狙うという設定の野球ゲーム。投げられる球にカーソルを合わせ、クリックして打つ。ヒットを打って出塁したら、ボタンを使って走者をコントロールすることができる。自分のチームを逆転に導き、サヨナラ勝ちした時の達成感が良い。

★ ★ ★

http://jp.shockwave.com/games

3W ゴルフ



気軽に遊べるゴルフゲームだ。スイングの強弱が調整できるほか、フックやスライスまで打つことができる。キャラクターは4人の中から選択でき、それぞれ特徴を持っている。プロフィールを参考にして、自分に合ったキャラクターでプレイしよう。

★ ★ ★

http://jp.shockwave.com/games

3W フットボール

プレイヤーがクォーターバックとなってプレイするフットボールゲーム。チームの攻撃パターンを選び、ボタンを押してパスを出す。パスが通った時、周りにディフェンダーがいなければ、マウスを使って選手を走らせよう。パスがうまく通ると快感が得られる。

★ ★ ★ ★ ★

http://jp.shockwave.com/games

無料ゲームのデパートはここだ!

Playon.com

http://goo.playon.com

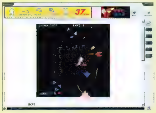
検索サイトgooのオンラインゲームコーナー。シングルプレイ専用ゲームとマルチプレイ対応ゲームがある。「大富豪」の人気が高く、いつも多くのプレイヤーがいる。ゲームをプレイするには、無料のユーザー登録が必要だ。

Playon.comで大人気の大富豪。いつもたくさんのプレイヤーが参加しており、対戦相手に困ることはない。観戦しているだけでも楽しい

37PLAY.com

http://www.37play.com

アメリカのMplayer.comの日本語版がこのサイト。ユーザー登録(無料)をすれば、ダウンロード版のゲームやチャットサービスが利用できるが、"ミニゲームコーナー"でプレイする分には登録は不要だ。Java版やShockwave版のゲームがいくつかある。



37Play.comのミニゲームはシングルプレイだが、ユーザー登録して、専用ランチャー"37 Player"をインストールすれば、マルチプレイ対応ゲームが遊べるようになる

MSN Gaming Zone

http://www.zone.com

本誌読者にはおなじみのサイト。ホームページ上で遊べるゲームが多くあり、「チェス」や「バックギャモン」などといった定番のテーブルゲームでは対戦も可能。初心者が割と多く、マルチプレイを始めるのに適している。

世界中のプレイヤーでにぎわうMSN Gaming Zoneでは、"Free Game"のコーナーに無料ゲームがある。なお、クライアントソフトが必要なゲームも用意されている

©セガ ©Jim Collins ©Creative Technology Ltd. ©2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©RMW Media Integration ©Adveractive ©VR1, CLeverMedia ©RMW Media Integration 1998-2000 Jgame Corporation. All Rights Reserved. ©Asiacontent.com 1999 - 2000 All Rights Reserved.

テーブルゲーム

ゲームの原点とも言えるのが、この"テーブルゲーム"だ。トランプを使用したカードゲームや、麻雀、スロット、ビリヤードなどのタイトルを紹介。オンライン対戦に対応タイトルも多く、どこも対戦が盛んに行われている。

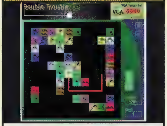
リアルスロット

手持ち10ドルから始めるスロットマシン。25、50、75セントの掛け金でレバーを引きスロットを回す。絵柄がそろうと掛け金分の配当が支払われる。スロット独特の"目押し"は必要ないので、気軽にスロットを楽しむことができる。

★★★

http://jp.shockwave.com/games/

Double Trouble

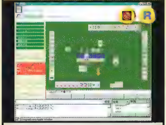


"四川省"と呼ばれているパズルゲーム。隣り合った同じスポーツの絵が描いてあるパネルをクリックし、2枚ずつ消していく。制限時間内に100枚のパネルをすべてを消すと、次のレベルへと進める。

★★★

http://www.zone.com/doubletrouble/

麻雀



ソフトのインストールなしで遊べるオンライン対戦の麻雀。ロビーは五つで、各20テーブルが用意されている。ロビーにログインしている人数が表示されているため、対戦相手を探しやすい。3人麻雀も可能。

★★★★

http://goo.playon.com/games/Jan/

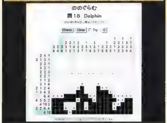
チェス

ソフトのインストールなしで遊べるオンライン対戦のチェス。ロビーは三つで、各40テーブルが用意されている。ゲームを終了すると、対戦結果が自動的に保存される。上位100位に入るとスコアボードに表示される。

★★★★

http://goo.playon.com/games/Chess/

ののぐらむ



パズル要素が含まれた、イラストロジック。両軸にある数字の数だけ連続してマスを塗りつぶしていき、隠された絵を浮き出させる。出題数は80問以上と豊富だ。カーソルがある軸を水色で表示してくれるため、目的のマスを探しやすい。

★★★★

http://www.pro.or.jp/~fuji/java/puzzle/nonogram/

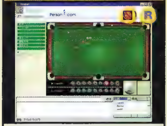
将棋道場24

ソフトのインストールなしで遊べるオンライン対戦の将棋。多数の会員が常に対局している。対局中はチャットも可能。観戦も可能で、観戦者のチャットメッセージは対局者に見えないように工夫されている。

★★★★

http://www.shogidojo.com/

9ball



ソフトのインストールなしで遊べるオンライン対戦のビリヤード。ボールの番号1番から交互にボールを落とし、9番を先に落とした方が勝ち。ロビーは五つで、各40テーブルが用意されている。観戦も可能だ。

★★★★★

http://goo.playon.com/games/Nineball/

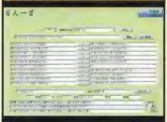
JAVA版スピード

トランプゲームのスピード。続いた数字のカードを、場の4枚のカードに重ねていき、自分のカードの山が先に無くなった方が勝ち。難易度が"初級""中級""上級"の三つから任意で選べる。難易度別に上位15位までがスコアボードに登録される。

★★

http://aanda.system.to/java/speed.html

かるた

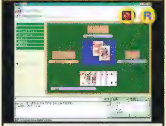


日本の伝統的なカードゲームである"かるた遊び"。徐々に表示される上の句を見て、20枚の"下の句"札を取る。使用する札を"決まり字"別で選択することが可能。四つのレベルがあり、任意で難易度を設定できる。

★★★★

http://www2.tomato.ne.jp/~k-irie/karuta/

大富豪



会員登録して遊ぶオンライン対戦の大富豪。登録は無料。ロビーが10ヵ所もあり、それぞれに20テーブルが用意されている。チャットもできるので、話しながらの対戦も可能だ。playon.comで最も人気が高いゲームであるため、いつもにぎわっている。

★★★

http://goo.playon.com/games/Daifugou/

ブラックジャック

カジノの定番ともいえるトランプゲーム。絵札を10点として、札の合計が21になればよい。ディーラー(コンピューター)もプレイヤーも21でない場合は、ディーラーよりも21に近ければ勝ちとなる。ただし、22以上になると負け。

★★★★

http://jp.shockwave.com/games/

ジョーカーポーカー

ポーカーゲーム風のスロットマシン。賭け金を決めてシャッフルボタンを押すと5枚のカードが配られる。交換したいカードをチェックすれば、1回だけカード交換が可能。最高の役である"ロイヤルストレートフラッシュ"はなんと400倍だ。

★★★

http://jp.shockwave.com/games/

Shockwaveって何?

米国のマクロメディアが開発した技術で、Webブラウザーにプラグインと呼ばれる実行用プログラムを組み込むことで、Webサーバーから配信される動画や音声が再生できる。もともとはマクロメディアが開発した"ディレクター"で制作した、マルチメディアを駆使したプレゼンテーション資料をインターネットで配信するための技術だった。しかし、現在では主にWeb上でインタラクティブなアニメーションを公開するために使われている。

©IXL - Richmond ©2000 Microsoft Corporation. All rights reserved ©1998 - 2000 Jgame Corporation. All Rights Reserved. ©2000 TIME INTER MEDIA
©Fuji Xerox Co., Ltd. 1998-2000 All rights reserved Copyright ©1998 - 2000 Jgame Corporation. All Rights Reserved. ©Chris Hunter

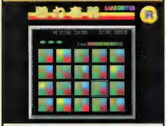
Permute

数種類のパネルで構成された出題を、コンピューターのヒントを基に推理を重ねて解いていくパズルゲーム。コンピューターが出すヒントは、出題とプレイヤーの推理が合っていればCOW、パネルの場所も合っていればBULLと表示される。

★★★

http://aanda.system.to/java/permute.html

脳力競技

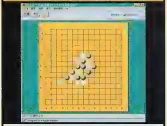


"神経衰弱"のように、同じパターンで光るパネルを見つけて消していく組合わせゲーム。色が4色しかないので簡単のように見えるが、意外と難しい。タイトルどおり点灯するパネルを見続けていると目が疲れてくるので、長時間のプレイはお勧めできない。

★★

http://www.haj.co.jp/haj/joyful/game/game008.html

スーパー五目並べ

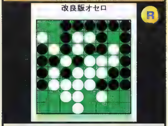


シンプルな五目並べだが、第3回コンピューター連珠世界選手権に出場し、詰め連珠部門で優勝したという強力なコンピューターが相手だ。優秀なコンピューターに勝つのは至難の業かもしれないが、五目並べや連珠に自信のある人はチャレンジしてほしい。

★★★★

http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/3329/FiveStone/JC98/

改良版オセロ



コンピュータが対戦相手のオセロ。コンピューターの思考時間が短いので、ゲームの展開が早い。コンピューターに勝つとパスワードが表示される。このパスワードを入力することで、ランキングへの登録が可能となる。

★★★

http://www25.cs.kobe-u.ac.jp/yutaka/java/othello2.html

レーシングゲーム

おなじみの3Dレーシングから、1970年代のAtari社やタイトーのタイトルを連想させるトップビューのレーシングゲームまで、4タイトルを紹介。どれも特徴があるので、飽きることなく楽しめるだろう。

Snapple Speedway

かわいらしいフルーツの姿をしたキャラクターが車を運転する、3Dレーシングゲーム。基本はライバルとの競争だが、障害物やパワーアップアイテムが出るなどゲーム性が高い。優勝することで次のコースへと進める。

★★★★★

http://www.snapple.com/play/speedway.html

ファンキー・ヤンキー

キャデラックのような車を操作し、公道を思いっきりぶっ飛ばすレーシングゲーム。路上には歩行者や牛がうろうろしていて、ぶつかるとスピードが落ちてしまう。邪魔なキャラクターはホーンを鳴らすことで追い払える。

★★★

http://www.gamelet.com/gamesurfer/playframe.php3?g_id=162

グラソ・ツーリスモ 2

トップビューの画面で3周したタイムを競う、ラジコン感覚のレーシングゲーム。マウスで方向を指定して、左右どちらかのクリックを押しっぱなしにすることで車が走る。スペックの異なる5種類の車と15種類のコースがある。

★★★

http://www6.freeweb.ne.jp/play/graso/gt2/

3D Driver

夜の公道を走り抜けるレーシングゲーム。対向車や車の追い越しをしながらチェックポイントを通過していく。路上には一般車やバイクが走っていて、接触するとフロントガラスにひびが入りゲームオーバー。スタートするたびにコースが違う。

★★★

http://www.gamelet.com/gamesurfer/playframe.php3?g_id=29

キャラクターゲームもたくさんあります

Webゲームには、有名なキャラクターが登場するものもある。McDonald's Japanのホームページでは CMでおなじみのキャラを使ったミニゲームを公開。アクション、パズル、クイズ、テーブルゲームなどバラエティーに富んだ七つのゲームが用意されている。

また、ホームページ作者がもともとホームページを飾るために起こしたオリジナルキャラクターに愛着がわき、そのキャラクターを使ってゲームを作り上げてしまうこともある。「Egg Hunt」は、作者のホームページで使用されている、かわいいヒヨコのキャラクターが登場。陰に隠れて逃げ回る"むきタマゴ星人"を撃つシューティングゲームだ。制作者の愛情が伝わってか、むきタマゴ星人にはたくさんのファンが付いているのだ。制作者に応援のメッセージを送れば、次回作やグッズ制作に発展するかもしれない。

McDonald's Japan Playland Game

http://www.mcdonalds.co.jp/playland/game/

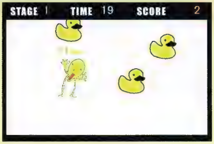
現在七つのミニゲームを公開中。ネットサーフィンの合間にMcDonaldの仲間たちと遊ぼう

©1999 McDonald's Japan, all rights reserved.
©2000 ANALOGIC / Atushi Terada.

Egg Hunt

http://www2.airnet.ne.jp/crea/iw/egg/egg.html

オリジナルキャラ"ヒヨコ"と"むきタマゴ星人"が登場。かわいいヒヨコを撃たないで



Information

Play Onlineのホームページでは、この企画で紹介したゲームのリンク集を設けました。各ゲームサイトへアクセスする際にご利用下さい。

Play OnlineホームページURL
http://www.play-online.com/

©Hokkaido Arbeit Johosya Corporation 1996-2000. ©1997-2000 by Tongxiang Zhang All Rights Reserved ©1997-1998 Yutaka Hirata All rights reserved. ©2000 Snapple Beverage Corp. ©1998, 1999 missile ©1999 Derek L. Ramey

シューティング

このジャンルでは、戦車、戦闘機、魔女、クレー射撃など、多種多様な題材を扱ったユニークな作品[illegible]ハマれる要素が備わっている。

テリリウム

固定された砲台から4種類の弾を発射し、敵を撃破する。弾は切り替えが可能で、ハイスコアを目指すにはこの切り替えが重要になる。素早く敵を撃破すると高得点になり、すべての敵を破壊するとステージクリアだ。サイトでハイスコアが100位まで保存される。

★★★

http://jp.shockwave.com/games

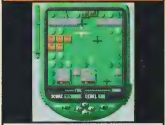
ロボトロン

アーケードで人気を呼んだゲームのShockwave版。敵を8方向のレーザーで攻撃するシューティングゲームだ。敵からの接触を避けながら攻撃し、最後の人類となった家族を助けていく。人類が敵に接触してしまうと、点数が引かれる。シンプルで懐かしいゲームだ。

★★★

http://jp.shockwave.com/games

WW2



対空／対地用の武器を駆使して敵を撃破するゲーム。飛来する戦闘機はミサイルで撃破し、地上にいる戦車には投下爆弾で破壊しながらスコアを稼ぐ。操作は簡単だが、クリアは意外と難しい。何度も挑戦するとコツが分かるはずだ。

★★★

http://www.gamelet.com/gamesurfer

[illegible]

かわいい魔女が主人公のゲーム。地球の中心まで届きそうな巨大な穴"ロストワールド"の奥へ配達物を届けに行くというストーリーで、道のりも険しく、だれもそこに到達したことがないと言われている。操作はシンプルで、クリックで爆弾を投下するだけだ。

★★

http://www.na.rim.or.jp/~tsunoda/game

[illegible]

次々に出現するキャラクターをマウスクリックでやっつけるゲーム。モンスターそのものをクリックするのではなく、カーソルがモンスターの上を通過すればロックオンとなるので、ひたすらマウスを動かしてクリックし続ければいい。気分転換には最適な作品だ。

★★★★

http://www.shiftup.net

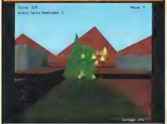
AREA FLAT

敵を倒すと誘導ミサイルなどのパワーアップアイテムが落ちてくる。また、敵の出現パターンが多く、1発では倒せない敵もいるなど、キャラクターのバリエーションが豊富なので、プレイしていて飽きない。グラフィックは簡素だが、奥が深い作品だ。

★★★★★

http://www.shiftup.net

WARZONE2



擬似3Dのタンクゲーム。フィールド内にいる戦車を撃破して点数を稼ぐ。ダメージを受けないように、弾を避けながら敵の戦車を破壊しまくろう。弾の発射音が非常に印象な作品だ。「WARZONE」という前作に当たるゲームも同じサイトにある。

★★★

http://www.javagameplay.com

クレー射撃

二つ同時に射出されるクレー(ターゲット)を撃ち落とし、クレーに弾が命中する確率を競うゲーム。二つのルールが用意されており、弾数が制限されたモードと、弾は無制限で、撃ち逃すとゲームオーバーになるモードがある。クレーの動きを予測するのが肝心だ。

★★

http://www.geocities.com/Tokyo/Temple/8764/CLAY.HTM

UFO BUSTER Ver0.6

異星人との戦いを題材にしたゲーム。エイリアンに侵略され、汚れきった地球の大気を取り戻すため、戦闘機に乗り込んで敵を撃墜する。スピード感があるので非常にそう快だ。敵をすべて撃墜するとステージクリアになる。ステージ2まで公開中。

★★

http://www.bekkoame.ne.jp/~c_house

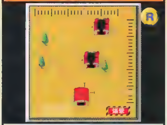
GALAXIAN

上から降ってくる敵を撃ち落とすゲーム。ゲームセンターにあった同名タイトルとは違い、キャラクターはオリジナルである。しかも、自機が弓で、ミサイルの代わりに弓矢というちょっと面白い設定だ。画面に表示できる弓の数が決まっているので、狙い撃ちしよう。

★★

http://www.worktechs.com/space/space

[illegible]



縦と横に二つの軸があり、その軸が交差したところだけ爆破できるという変わったルールのゲームだ。ターゲットは上へスクロールしていくため、両軸の動きを予測して捕捉ボタンを押さないと、敵がスクロールアップして爆破できないので、少しコツが要る。

★★★

http://www.haj.co.jp/haj/joyful/game/gamelist

SPACE QUEST

宇宙を飛び回る敵を爆破するゲーム。敵はバリアーを装備しており、まずこれを壊さなければ本体を破壊することができない。自機を上下に動かして正確に弾を当てよう。バリアーを破壊すると、自機の弾が変化する。すべての敵を爆破するとステージクリアだ。

★★★

http://www.game-land.com/games/space

Javaって何？

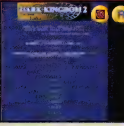
Javaは、サン・マイクロシステムズが開発したプログラム言語である。このプログラムを実行するためには、"バーチャルマシン"という実行用プログラムが必要で、これはNetscape NavigatorやInternet Explorerなどのブラウザーにも組み込まれている。そして、バーチャルマシンを搭載していれば、ハードウェアやOSが異なっていても、Java言語が実行できるのだ。Webサイトのように、さまざまなハードウェアからアクセスするのに都合がいいプログラム言語である。

©Wayforward Technologies ©Midway, Digital Eclipse ©1999 Gamelet.com © 2000 TSUNO All Rights Reserved. ©SHIFTUP ©1997 Ben Librojo. All rights Reserved. ©平岡昭 ©1996 @Work Technologies ©Hokkaido Arbeit Johosya Corporation 1996-2000. ©1999-2000 GameLand All Rights Reserved

RPG

日本で人気が高い「ドラゴンクエスト」型のRPGや、「ウィザードリィ」に代表されるダンジョン探索型RPGが無料で楽しめる。本格的なキャラクター設定が行えるタイトルや、リアルタイムで冒険に参加できるタイトルなど、ゲーム性が異なる四つの作品を紹介する。

DARK KINGDOM 2



ほかのプレイヤーとパーティーを組み、大陸を冒険するオンラインRPG。リアルタイムではなく自分のキャラクターの行動を登録し、キャラクターがどんな冒険をしたかを、毎週日曜日に送られてくるメールを読んで楽しむ。

★★★★

http://www.yuzuriha.sakura.ne.jp/~jun/dk2/

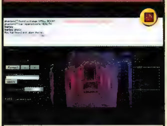
聖石大戦

"永遠に楽しみ続けられるRPG!"を目指すオンラインRPG。ほかのプレイヤーとコミュニケーションを取り、町で情報を入手しながら聖石を探す。聖石を探索する目的のほか、自分の店を持つなどのシミュレーション要素も含まれている。

★★★

http://www.holystone.net/

ShadowHunter

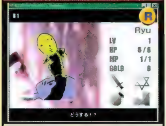


4人まで参加できるダンジョン探索型RPG。ゲーム全体がどのように進んでいるかを示すログが、リアルタイムで表示される。ログに気を取られていると、ほかのプレイヤーから攻撃されることもある。海外サイトなのでプレイにはある程度の英語力が必要。

★★★★

http://www.lasthalfofdarkness.com/shadowhunter/

ILLUSTION WALKER



本格派ダンジョン探索型RPG。各フロアを探検し、迷宮内のなぞを解きながらフロアのボスを倒して行く。敵との戦闘はジャンケンになっていて、敵の出す手は基本的にランダムであるが、一部の敵にくせがあったりするのがユニークだ。

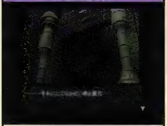
★★★

http://www2.airnet.ne.jp/crea/iw/

アドベンチャー

Webに点在するアドベンチャーのほとんどは、テキストによって物語を進めていくタイプだ。古くからのパソコンゲーマーにとっては、懐かしい感じを受けるものが多いだろう。ここで紹介するタイトルはどれも世界観が独創的で、秀逸なストーリーが楽しめる。

D-BLOOD



理由も分からずに居なくなってしまった弟を捜して、無人の館を捜索するテキストアドベンチャー。中世の館の雰囲気が出ている。弟を捜し出し、館から脱出しよう。冒険中に表示される主人公のメッセージがナルシスト的で面白い。

★★★★★

http://www.7k4skd.ne.jp/~rak/blood/dbstart.html

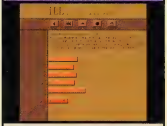
テイルズオブクリスマス

クリスマスの夜にサンタクロースが孤児院に入り込み、12部屋にいる子供たちにプレゼントを配るアドベンチャーゲーム。各部屋では子供たちを起こさないように、隠されたかぎを探しつつ、まくら元にプレゼントを置いてあげよう。

★★★★

http://www.toppan.co.jp/special/view-zine/game/

ILLの世界



表示された文章を読み、選択肢を選んで先に進んで行く、ファンタジー系テキストアドベンチャー。世界観や魔法の設定がしっかりしているので、一読しておくとより楽しめるだろう。地図を制作しながらプレイすることをお勧めする。

★★

http://rose.ruru.ne.jp/heisaku/

ロマンスは甘く危険な香り

HTMLで作られたテキストアドベンチャー。プレイヤーは女探偵となって、写真だけを手掛かりに依頼主が会いたがっている女性を探し出す。URLを"お気に入り"に登録すればセーブが可能になる。

★★★

http://hp.vector.co.jp/authors/VA000572/rtitle.htm

賞金獲得系サイトの紹介

ゲームが遊べるだけでなく、プレゼントまでもらえてしまう商品のキャンペーンサイトもある。趣味と実益を兼ねてチャレンジしてみよう。

「Now Get the Chance!!」では、プレイヤーは勝ち抜きスタイルのクイズ大会に参加する。一種のエンターテインメントとしても楽しめる上、優勝すれば賞品がもらえるのだ。「BinBin BINGO!」は、毎週月曜正午に開始されるビンゴゲームで賞品がもらえる。抽選の開始をメールで知らせてくれるサービスがうれしい。「URAYASU.NET」は、クイズ、パズルを解いたユーザーに抽選で賞品をプレゼント。トミーの「ゲームコーナー」では、あの「黒ひげ危機一髪!」がプレイできる。6本の剣のうち5本を差し込められれば、プレゼントの応募が可能だ。

検索エンジンで探せば、クイズ、パズルなどのゲームを楽しみながら賞品が手に入るホームページが見つかる。ゲームをプレイするだけでも楽しいのに、その後にプレゼントがもらえるチャンスまであるのだから、楽しさも倍増することだろう。ゲームに夢中になりすぎて、肝心な応募手続きを忘れないように。

Now Get the Chance!!

http://www.nowget.com/

いくつもの懸賞クイズが同時開催されている。欲しい賞品を選んでクイズに参加しよう

BinBinBIN GO!

http://wwwq.urban.ne.jp/bingo/

毎週ホームページに賞品が公開される。欲しい物があったらビンゴに挑戦だ!

URAYASU.NET

http://www.urayasu.net/

4種類のパズルとクイズが用意されている。出題は2問ずつ。気軽にチャレンジしてみよう

TOMY ゲームコーナー

http://www.tomy.co.jp/to p03.htm

黒ひげが飛び出さないように剣を刺す。成功すればプレゼントを手に入れるチャンスが!

©2000 by Urban Internet Co.,Ltd. All rights reserved. © 2000 Web Port Corporation. AllRights Reserved.
©2000 it-net Co.,Ltd. Allright Reserved. © TOMY

© Copyrighted 1998-1999 WRF Studios. ©1999 Produced by ANALOGIC / simple@rpg project ©1990,1999 Game designed & Site designed by Atushi Terada ©1999 Photographed by Daima Kawamura © 2000 "ANALOGIC" logo movie by Jun Awano © 1999,2000 Illustrated by Hideki Ushiyama ©Akira.Ohba ©1995-2000 TOPPAN PRINTING CO.,LTD. ©1997-2000 All rights reserved © 〔まいまい〕 1991,1993,1994,1995, 1996,1997

プラットホームを超えて広がるオンラインRPGの世界

ファンタシースターオンライン大解剖!

PHANTASY STAR ONLINE
ファンタシースターオンライン

ここまで進化したコンソールのネットワークゲーム 話題の超大作がついに始動!

Dreamcastユーザーはもちろん、ネットワークゲームに普段から親しんでいるパソコンユーザーも気になっているであろう大作オンラインRPG「ファンタシースターオンライン」。この作品がついに発売された。先行して予約者に配られたトライアル版も大きな反響を呼んでいたようだが、今回、編集部ではファンタシースターオンラインをプレイし、コンソールにおけるネットワークゲームの未来をしっかりと確認した。

文／柿崎ジュンドウ(p066~067)、安井敬(p068~073)

コンソールに登場した だれもが楽しめるネットワークゲーム

2000年12月21日、ついに「ファンタシースターオンライン」(以下、PSO)が発売された。本格的なオンラインRPGである本作がコンソールに登場したことで、本誌が長い間追い続けているネットワークゲームの魅力が、さらに広く世間に伝わることだろう。ネットワークゲームには、いくつかの決めなければならない設定があり、さらに遊んでいる間も、社会ルールに則したマナーを守らなければならない。オフラインゲームのように、自分勝手に遊ぶわけにはいかない。そのため、いまだにプレイをためらっている人もいるようだ。だが、ネットワークゲームは面白い。本誌と、本誌読者は自信を持って、そう断言できるはずだ。そして、数多くあるネットワークゲームの中で、PSOは初心者にもお薦めできるタイトルである。なにしろ、開発したソニックチームは遊びやすいゲームを作ることで定評のあるメーカーだ。だれにでも簡単に楽しめるような工夫がされており、また、これまでのネットワークゲームの優れた部分を取り入れることで高いクオリティーを実現している。今まで足踏みをしていた人も、PSOの発売を機会にネットワークゲームの世界に入ってきてほしい。

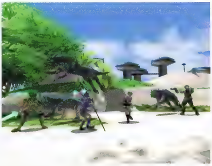
力を合わせて巨大なモンスターを倒す。お互いの連携プレイが重要な要素だ

Information	
開発元	株式会社ソニックチーム
発売元	株式会社セガ
問い合わせ先	Dreamcastサポートセンター 0570-057-060※
価格	6,800円
発売時期	発売中

特徴的な世界観と アクション性の高いシステム

セガマークⅢ、メガドライブで高い人気を誇った名作「ファンタシースター」シリーズは、現在まで4作がリリースされており、その完成度の高さから、今でも根強いファンがいる。PSOはそのファンタシースターシリーズの第5作目とも言えるタイトルで、ストーリー的なつながりはないものの、SFとファンタジーが融合した世界観や登場するモンスターなど、継承されている要素も多い。オーソドックスなコマンド選択型RPGであった以前の作品とは異なり、PSOはアクション性の高いRPGになっている。移民惑星"ラグオル"に起こった大爆発の原因を探るというのがゲームのメインストーリーで、プレイヤーはハンターと呼ばれるキャラクターを操作し、さまざまな攻撃方法を駆使してモンスターを倒しながらラグオルの探索をしていくのだ。ゲームにはメインストーリー以外にも、クエストと呼ばれるサブシナリオが用意されている。クエストはサーバーに順次追加される予定で、プレイヤーはそれをダウンロードすることで新たな冒険を楽しむことができる。

© SEGA CORPORATION / SONICTEAM,LTD.,2000
※受付時間／10:00~19:00 年中無休(指定休日を除く)



PSOでマルチプレイを楽しむには"ハンターズライセンス料"として30日で400円、90日で1,000円のサーバー使用料を払う必要がある。ただし、最初に接続してから30日間は無料となっている。もちろんプロバイダー料金、電話料金は別途必要となる

初心者をネットワークゲームに入りやすくする試み

PSOには、初心者でも分かりやすく、その世界にすぐになじめる要素がいくつかある。その一つが、簡単に個性豊かな分身を作り出せるキャラクター作成のシステムだ。マルチプレイを開始したプレイヤーは、まず"ビジュアルロビー"と呼ばれる場所で仲間を募ることになるが、そこは参加しているプレイヤーが思い思いの外見で個性を表現する場所にもなっている。パソコンゲームの多くも自分なりの外見を作り出すことは可能だが、初期状態は地味なことが多く、群衆の中に紛れてしまうことがしばしばある。それがプレイヤーの向上意欲を刺激する側面でもあるが、ある程度の時間を経ないと思うような外見を手に入れることができないのは、初心者には優しくない。ところがPSOでは、プレイヤーが最初からヒーロー的なキャラクターを作成できる。そのため、ゲームを開始し、ビジュアルロビーに参加した瞬間からPSOの世界で自分が唯一無二の存在になった気になれるのだ。そのことが、プレイヤーの心理に与える影響は大きいに違いない。

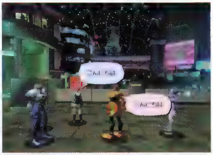
また、PSOではDreamcast用コントローラーを使用することで、キャラクターの操作がだれにでも簡単にできる。もちろん、操作システムもコントローラーに合わせて最適化されている。その代表となるのが、画面右下に設けられた"アクションパレット"だろう。コントローラーの各ボタンに、それぞれアクションが割り振られており、Rトリガーで別のアクションに切り替えることもできる。画面に、どのボタンで何のアクションが使用可能か表示されているため、ユーザーの混乱を防いでくれるのだ。アクション性の高いRPGであるPSOでは、このような分かりやすい操作システムは非常に重要となる。アイコンで表示されているのが、全世界対応の本作らしい。

画面右下に見えるのが、アクションパレット。ボタンに割り当てられたアクションがアイコンで表示されている

オーソドックスな面白さと豊富なオリジナルシステムが融合

もちろん、PSOは初心者にだけしか楽しめないというものではない。ゲームのメインとなるダンジョン探索は「DIABLO」のプレイ感覚に似ており、アイテム収集や、その交換などはだれでも面白いと感じる要素だ。また、5ヵ国語に対応した"ワードセレクトシステム"や画期的なコミュニケーションシステムである"シンボルチャット"、アイテムを与えることで成長する特殊防具"マグ"の存在など、オリジナルの仕掛けも多く、ネットワークゲームに慣れたベテランユーザーもじゅうぶん楽しめる内容だろう。そして、初めての場で戸惑う初心者たちがいたら、ベテランゲーマーは兄（姉）貴分のような気持ちで導き、ネットワークゲームの面白さを伝えてほしい。ネットワークゲームを楽しくするのは、システムではない。最終的には人間なのだから。

PSOの発売を皮切りに、コンソールでも本格的にネットワークゲームが盛り上がりを見せるだろう。今後は、ハードの垣根を越えてネットワークゲームが楽しまれることを大いに期待する。まずはコンソール初の大型オンラインRPGであるPSOを極めておこうではないか。

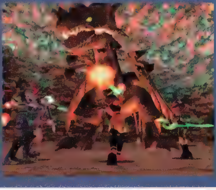


簡単な会話ならキーボードを使用しなくても、ワードセレクトシステムで可能だ。自動的に翻訳され、海外のプレイヤーにも意思を伝えることができる

キャラクターを自分好みの外見で作成できるのがPSOの魅力。カッコいいアクションも多数用意されている

PSOの世界観

PSOで主人公たちが暮らしているのは機械文明とも言えるテクノロジーが発達した社会である。だが、冒険の舞台となる惑星"ラグオル"は、未開拓の惑星。草木が生い茂る森林や、暗い洞窟があり、主人公たちが降り立つはるか以前からドラゴンなどの巨大生物が生息している。SFとファンタジーを融合させた世界観はファンタシースターシリーズの特徴でもある。さらに今回は、マップやキャラクターがすべて3Dで表現されており、臨場感と迫力が増している。



洞[illegible]ター[illegible]ラ[illegible]され[illegible]な迫[illegible]たちに迫る

PSOの世界に踏み出す第1歩となるキャラクタークリエイションの手順

PSOにおけるプレイヤーキャラクターの作成は、用意されている9種類のキャラクターからの選択方式になる。種族や職業の設定はあるが、それらを自由に組み合わせて選択できるわけではないので、注意が必要だ。ただし、選んだキャラクターの外見については、かなり自由に設定を変更することができる。9種類のキャラクターの詳細については後述することにして、まずは設定項目について紹介していこう。

シングルプレイとマルチプレイで共用できるプレイヤーキャラクター

PSOのキャラクターは、ハンター／レンジャー／フォースという三つの職業で大別することができる。そのほか、ヒューマン／ニューマン／アンドロイドという種族によっても分類することができるが、各職業ごとに3種類の種族を選択できるという仕組みにはなっていない。男女の違いを加えて、職業／種族／性別という三つの要素を組み合わせたキャラクターがあらかじめ用意されているのである。

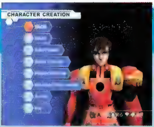
プレイヤーキャラクターの作成で最も重要なのは、この9種類のキャラクターのどれを選択するかである。これによって、テクニック（PSOの世界では魔法に相当する）が使えるかどうか、ステータスのバランス、装備可能な武器や防具などの、ゲームプレイに大きくかかわる部分が決定される。

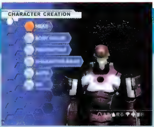
キャラクターは、シングルプレイ用あるいはマルチプレイ用という区別がなく、どちらでも使うことができる。シングルプレイでゲームに慣れ、レベルをある程度上げておいてからマルチプレイに臨むということも可能だ。また、作成時にあらかじめ使用するサーバー（PSOではシップと呼ばれる）を決めておく必要もなく、プレイを開始する時点で好きなサーバーを選ぶことができる。

3種族と3職業、性別の組み合わせで9種類のキャラクターが用意されているが、アンドロイドはテクニックが使えない。従って、フォース（テクニックが主力の職業）にはアンドロイドが存在しない。また、ニューマンのレンジャー（銃器による攻撃が主力）も用意されていないので、注意してほしい

プレイヤーキャラクター作成フローチャート

プレイヤーはゲームを開始する前に、以下のような手順を踏んでゲーム中に操るキャラクターを作成することになる。実際にはどの項目から決定していっても構わないのだが、この順番で設定することでキャラクターのイメージを頭の中に描きやすくなるだろう。キャラクターの容姿は、モーフィングを使った機能によって、最初に用意されているグラフィックを基に、意外と思えるほど自由に変更することができる。この機能を使えば、自分のキャラクターに愛着がわきやすくなるのは間違いない。また、ほかのプレイヤーから見分けてもらいやすくなるだろう。





ヒューマンとアンドロイドでは、キャラクター作成画面にて設定できる項目にこれだけの差がある。細かな設定が面倒な場合は、AUTOを選ぶとランダムにキャラクター設定を変えられるが、ゲーム中は常に自分のキャラクターの後ろ姿を見続けることになるので、納得できるまで設定をやり直そう

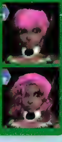
FACE（顔）

アンドロイド以外のキャラクターは、顔のバリエーションが5種類ある。ゲーム画面では表示が小さいために確認しづらいが、それぞれに独特な特徴が用意されている。子供っぽい顔もあれば、かなり苦労を積んでいると思われる渋めの顔もある。

ひげや髪、唇の形や顔の模様などが選択できる

HAIR（髪型）

アンドロイド以外のキャラクターのうち、男性は7種類、女性は10種類の中から髪型を選ぶことができる。非常に個性的な髪型が選択肢として用意されているので、キャラクターの特徴を出すための重要なポイントとなるだろう。髪の色も、光の三原色の組み合わせで自由に変更できる。



かなり変わった髪型も選択でき、遠くからでも違いがはっきりと確認できる

HEAD（頭の形）

アンドロイドは顔や髪型を変更できない代わりに、頭の形状そのものを5種類から選ぶことができる。組み合わせの要素がないので、総じてアンドロイド系キャラクターの見た目のバリエーションは少なくなっている。

アンドロイドの場合、頭の形で印象ががらりと変わる

COSTUME（服装）／BODY COLOR（体の色）

アンドロイドではBODY COLOR、ヒューマンとニューマンの場合にはCOSTUMEと呼ばれるが、服装などのキャラクター全体の色を指定することができる。色だけでなく、装飾品などのグラフィックが微妙に変わることにも注目してほしい。

服の色だけでなく、よく見ると模様なども変化している

SKIN COLOR（肌の色）

アンドロイド以外のキャラクターは、肌の色を4種類から選択できる。表示サイズの関係から、あまり目立つ変更点にはなっていないが、白っぽい色から褐色までが選択範囲となっており、見た目の印象はだいぶ変化する。

髪の毛の色や肌の色と服装の色を組み合わせるのは、キャラクター作成の楽しみの一つである

PROPORTION（体型）

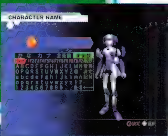
実は、この体型の設定こそが、PSOのキャラクター作成で最も面白い部分だ。背の高さ、横幅などを自由に変更することが可能で、背の高いスリムなキャラクター、ずんぐりした太めのキャラクターなど、同じキャラクターイメージでもここまで変わるのかというぐらい設定の幅は広い。

[illegible]同じキャラクターイメージとは思えないほどのプロポーションの変化だ

CHARACTER NAME（名前）

最後に名前を決定すれば、キャラクターの作成は終了だ。1文字以上、12文字以内の英数字や記号を使って、キャラクター名が設定できる。PSOにおけるキャラクター名は固有のものではなく、別のキャラクターと同じ名前も付けることができる。もし、名前も見た目も同じにしてしまうと、マルチプレイでは区別がつかずにややこしくなってしまうだろう。

ほかのプレイヤーが識別できるように、最低でも3文字程度の長さの名前を付けよう



近接戦闘に長けたハンター

敵に接近して剣や刀などで戦闘するタイプのキャラクターを、ハンターと呼ぶ。ハンターはTEAMの先鋒を担う役目であり、PSOでの最も基本的な職業として位置付けられている。

ハンターの特徴

すべての接近戦用の武器を使いこなし、敵の攻撃に対する防御力が高く、打たれ強いという優れた特徴を持つのがハンターである。武器による攻撃のほかに、初歩的なテクニックも使いこなす(アンドロイドのハンターであるHUcastを除く)。特に、ヒューマンのハンターであるHUmarは汎用性とバランスに長けており、初心者向けとされているが、マルチプレイにおいては奥の深い複雑なプレイテクニックを追求することも可能だ。

PSOの戦闘全体にいえることだが、武器の種類によってダメージや攻撃速度が異なる点は、近接戦闘を主とするハンターにとっては生死を分けるほどの重要なポイントとなる。攻撃と防御が別々のアクションとなっているために、攻撃の最中に敵からダメージを受けると、それが中断してしまうことがあるのだ。そのため、攻撃速度が速い武器の方が回避行動が容易で、被ダメージ量に差が出るのである。

基本的には、素早い移動によって敵の背後に回り、振り向かれる前に連続で攻撃を浴びせ、さらに移動して回避行動に移るという戦闘パターンになる。ハンターは、ノーダメージで敵に攻撃を与えることは難しい職業なので、モノメイトなどの回復アイテムの所持量に注意してほしい。

近接戦闘武器の場合、攻撃範囲内にいる自分の正面の敵に対して自動的にターゲットが合うようになっている。敵に囲まれてしまうと、移動も攻撃もできずに憤死するパターンに陥るので、ドアなどで区分けされているエリアへの出入りを繰り返し、敵の接近を避けながら攻撃しよう

HUmar (ヒューマー)

能力のバランスが優れているという点で、このHUmar(ハンター+ヒューマン)を選ぶプレイヤーは少なくない。レベルアップによるステータスの成長も、均一に近い形で上がっていく。しかし、テクニックの使用はTP量に依存するため、かなり制限されるのは事実だ。そのため、モノメイトなどの回復アイテムの代替として、レスタを使うぐらいに限られるだろう。髪型にアフロが選ぶことができる二つのキャラクターのうちの一つで、マルチプレイではなんとなく憎めない味を出しているプレイヤーが多い。

初期ステータス

HP	TP	攻撃力	防御力	精神力	命中度	回避率	運
40	29	45	17	29	65	45	10

HUnewearl (ハニュエール)

近接戦闘を主とするハンターでありながら、そこそこにテクニックも使えるHUnewearl(ハンター+ニューマン)。攻撃力やHPはほかのハンターに及ばないが、テクニックのための精神力は実戦使用にじゅうぶん耐えられるレベルだ。レンジャーにはニューマンのキャラクターがいないので、ニューマンで接近戦を楽しみたいならこのHUnewearlを選ぶ必要がある。全キャラクターの中でも、かなり肌の露出度の高いグラフィックとなっている。

初期ステータス

HP	TP	攻撃力	防御力	精神力	命中度	回避率	運
38	40	40	22	40	62	60	10

HUcast (ヒューキャスト)

HUcast(ハンター+アンドロイド)は、一切のテクニックを使用することができない。しかし、攻撃力とHPは、全キャラクターの中で最強を誇る。初心者向きとされるHUmarより、HUcastの方がテクニックに関する操作がないだけ単純で、扱いやすいかもしれない。ハンドガン(必要命中度68)以外に一切の遠隔攻撃手段を持たないため、シングルプレイでの攻略には多少の難があるものの、マルチプレイにおいてはその優れた特徴が際立つだろう。

初期ステータス

HP	TP	攻撃力	防御力	精神力	命中度	回避率	運
44	0	45	18	0	67	30	10

ハンターの序盤の戦闘手段

セイバー

最も基本的な武器で、ハンターの初期装備でもある。単一の敵を攻撃対象とし、攻撃速度にも攻撃力にも際立った特徴はないが、序盤の森1・2では主力武器となるだろう

ソード

巨大な幅広の剣で、同時に複数の敵に攻撃ができる。攻撃速度は遅いが、与えるダメージは大きい。大振りなアクションのため、攻撃の動作が中断されやすいのが難点だ

ダガー

両手に持つことで、1回のアクションで二度攻撃できる。攻撃速度は速いが、ダメージ量は少ない。ダメージを補うアップグレードをすれば、かなり有効な武器になるだろう

キャラクターのステータスの意味

PSOのプレイヤーキャラクターを特徴付けるステータスは、ベースとなるキャラクターの選択によって作成時に決定される。ゲームプレイが進むにつれてレベルが上がると、攻撃力/防御力/精神力/命中度/回避率が上昇する。主要ステータスの中で、運だけはレベルアップによる上昇がないようだ。ステータス上昇の割合はベースとなるキャラクターごとに決まっているようで、プレイヤーが意図的に特定の能力値を上昇させていくことはできない。このほかにも、炎/氷/雷/闇/光に対する耐性がキャラクター固有のデータとして設定されているが、これは防具などの付加属性で上昇させていくことが可能だ。

STARTボタンを押せば、キャラクターのステータスが確認できる。アイテムの持ち替えや武器防具の購入時などでも、そのアイテムによる効果がステータス画面で事前にチェックできるようになっている

アウトレンジから敵を狙い撃つレンジャー

銃などを使って、敵との距離をある程度保ちつつ攻撃するタイプのキャラクターを、レンジャーと呼ぶ。さまざまな種類の銃器を扱い、敵の攻撃範囲外からダメージを与えられるため、PSOでの花形的存在となっている。

ハンターと違い、レンジャーは敵に隣接して攻撃する必要はない。できるだけ距離をとって、1体の敵に攻撃を集中するのが基本だ。ただし、マルチプレイではハンターが攻撃するまで待たないとそのプレイヤーに経験値が入らないので、注意が必要だ

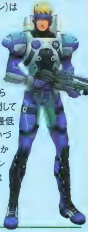
レンジャーの特徴

レンジャーは、銃器を使った遠距離からの攻撃を特技としている。敵が遠隔攻撃の手段を持たない場合、レンジャーは一方的に攻撃を加えることが可能なのだ。常に敵の攻撃範囲外で戦闘を行うため、HPへのダメージはなく、銃器による攻撃はテクニックとは違ってTPの消費もない。その上、防御力やHPなどの能力にも不足な点は見つからない。そうした点を踏まえて、筆者はレンジャーが最もプレイしやすい職業だと考える。なにしろ、HPやTPを回復するためのアイテムをほとんど必要とせず、ハンターでは手が出せないような上空の敵にも攻撃できるのだ。ただし、遠距離の標的に照準を合わせる操作に、最初だけは戸惑うかもしれない。

銃器にはダメージの強弱の違いだけでなく、連射機能や誘爆機能などのバリエーションや、射程の長短などの違いがある。また、すべての攻撃手段にいえることだが、PSOの敵キャラクターにはBeastやNativeなどの属性があり、武器の相性によって与えるダメージ量に差が出るので、上手に使い分けていこう。

レンジャーはハンターと違って、必ずしも敵の後背を狙う必要はない。相手との距離さえ稼げれば、レンジャーの能力は遺憾なく発揮することができる。そのため、スムーズな移動と素早い反転が戦闘のポイントとなっている。レンジャーに用意された三つのキャラクターのうち、二つはアンドロイドとなっているため、テクニックに関しては不得意というイメージがある。

RAmar（レイマー）



RAmar（レンジャー＋ヒューマン）は唯一テクニックを使うことができるレンジャーだが、TPや精神力が低いため、あまりその扱いが得意とはいえない。序盤ではHP回復アイテムの代わりに、せいぜいレスタを使うぐらいのものであろう。能力値に関しては、HPがレンジャーの中では最低で、攻撃力も中途半端で使いづらいと感じるかもしれない。しかし、遠距離攻撃を主とするレンジャーにとって、高い回避率は敵に接近されるリスクを減らすために役立ってくれるだろう。

初期ステータス

HP	TP	攻撃力	防御力	精神力	命中度	回避率	運
29	20	19	13	20	70	35	10

RAcast（レイキャスト）

テクニックがまったく使用できない点は気になるが、RAcast（レンジャー＋アンドロイド）の持つ抜群の命中度は、先制攻撃に有利となる。レンジャーの中では最高のHPを誇っているが、防御力や回避率などに不安があるため、敵の攻撃範囲から確実に距離をとって、アウトレンジ攻撃に徹しよう。シングルプレイではTP回復アイテムであるモノフルイドなどが余るため、これをマグ（特殊防具）に注ぎ込んでパワーアップすると、不足しているステータスを補うことができる。

初期ステータス

HP	TP	攻撃力	防御力	精神力	命中度	回避率	運
33	0	28	18	0	72	25	10

RAcaseal（レイキャシール）

攻撃力はRAcastには劣るものの、防御力や回避率に優れたRAcaseal（レンジャー＋アンドロイド）は、全キャラクターの中で唯一の女性型アンドロイドだ。テクニックは使用できないものの、アンドロイドの特性である“毒や麻痺などの影響を受けない”“トラップの自動的発見”などの能力は、高い命中度と共にRAcasealの魅力的なポイントとなっている。小さな体で大型の銃器を振り回す様子はかなりコミカルで、プレイヤーの人気を集めそうな雰囲気がある。

初期ステータス

HP	TP	攻撃力	防御力	精神力	命中度	回避率	運
31	0	23	23	0	72	28	10

レンジャーの序盤の戦闘手段

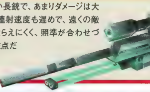
ハンドガン

オートマチックの小銃で、射程は短い。レンジャーが扱うすべての武器にいえることだが、弾数は無制限なので、銃弾補給の必要はない

マシンガン

連射機能を持つ銃器で、1回の操作で3発の弾丸を発射する。欠点は射程の短かさで、見た目はハンドマシンガンタイプとなっている

ライフル



射程の長い長銃で、あまりダメージは大きくない。連射速度も遅めで、遠くの敵を正面にとらえにくく、照準が合わせづらいのが難点だ

PSOにおけるアイテム収集の楽しみ

PSOのアイテムには、武器／よろい／よろいの付属品／盾／マグ／各種回復アイテムのほか、テクニックを覚えるためのディスクなどがある。武器やよろいなどの装備品には、緑色で名前が表示されるものがあるのだが、それらは通常のアイテムよりも高性能となっている。また、未鑑定アイテムの中には、さまざまな特殊効果を備えたエレメント付きのアイテムもある。さらに、高レベルになると、より希少なスペシャルアイテムの獲得も狙えるようになるのだ。このように、PSOにはアイテム収集の楽しみが付加されている。アイテムによって欠点を補うか、あるいは長所を伸ばすかはプレイヤー次第で、マグによるステータス増加も合わせると、キャラクター育成には尽きることのない楽しさがある。

武器の付加属性はさまざまで、敵の種類によってダメージの割合が変化するものや、特殊攻撃を有するものなどがある。預けておけるアイテム数には限りがあるし、終盤になれば所持金にも余裕ができるため、どうしても残しておきたい武器以外は処分しても構わない

多彩な攻撃手段を持つフォース

テクニックとは、多彩な効果を発揮するPSO世界の不思議な力である。これを武器とする職業がフォースだ。テクニックのもととなる精神力は、平均的な能力を持つヒューマンよりも新種族ニューマンの方がはるかに高いが、彼らは身体的な能力には不安があることに注意してほしい。

単体の敵に炎のダメージを与えるフォイエは射程が長く、高い場所にいる敵に対しても有効だ。また、充電時間（テクニックを連射する間隔）が短いため、使い勝手が良い

フォースの特徴

近接戦闘用のつえなど（PSOではウォンド系武器と呼ばれる）を振り回すこともあるが、フォースの主な攻撃手段はテクニックと呼ばれる魔術のような力である。テクニックには、攻撃（11種類）／移動（1種類）／補助（4種類）／回復（3種類）の合計19種類があり、ディスクというアイテムを使うことで習得していく。各ディスクにはレベルがあり、高レベルのディスクを使って覚えたテクニックほど効果が高くなる。

テクニックの使用には、TP（テクニカルポイント）を消費する。HPと同様に、TPも特殊なアイテムを使わない限り自然に回復することはなく、モノフルイドなどのTP回復アイテムはフォースにとって重要なアイテムとなる。TP回復アイテムは冒険中に拾うこともできるが、所持できる数に制限があるため、対ボス戦などではTP切れで大苦戦することもある。ほかの職業の場合、たとえHPの残りが1しかなくとも攻撃の継続が可能なのとは対照的である（さらに、HP回復手段はアイテムを使用する以外にもレスタというテクニックがある）。つまり、フォースはほかの職業とは異なり、攻撃の継続のためにTP回復アイテムの補給が必須となっているのである。

TPの回復についての配慮さえ怠らなければ、フォースが使うテクニックのダメージは大きいので、戦力として非常に期待できる。また、フォースは敵の攻撃範囲外からテクニックを使って一方的に攻撃することができるため、肉体的能力（HPや防御力など）に不安があったとしても問題はない。攻撃用のテクニックには、一直線に敵のボディーを貫通したり、広範囲に影響を及ぼしたりして、複数の敵にダメージを与えることができるものもある。頻繁に使用するテクニックはコントローラーのボタンに割り当てることが可能だが、じっくり研究してテクニックの使い方を見極めないと、ボタンの数が足りなくなってしまうだろう。

FOmarl（フォマール）

ニューマンタイプと比較すると精神力は乏しいものの、フォースの中で唯一のヒューマンタイプで、攻撃力などの身体的ステータスの成長も期待できるのがFOmarl（フォース＋ヒューマン）だ。レベルが上がってくると、低レベルの敵相手にいちいちテクニックを使うのはTPの無駄遣いである。そんなときに、つえ（ケインなど）による打撃もある程度期待できる点は魅力である。フォースのキャラクターの中で、最もおとなしいそうなファッションを身に付けているのが印象的だ。

初期ステータス

HP	TP	攻撃力	防御力	精神力	命中度	回避率	運
29	79	16	10	53	63	35	10

FOnewm（フォニューム）

全キャラクター中で最大のTPを持つが、防御力は最低というのがFOnewm（フォース＋ニューマン）である。このように偏ったキャラクターは使いにくいように思えるが、育成の方向性が明確なので、かえってプレイしやすいということをお伝えしておこう。特に、マルチプレイでは協力しながら戦闘を行うため、何でもできる万能型キャラクターよりも、一つの技能に長けた職人的キャラクターの方が望まれる。また、FOnewmのファッションは、髪型にアフロが選択可能なことも含めて非常に奇抜である。

初期ステータス

HP	TP	攻撃力	防御力	精神力	命中度	回避率	運
27	90	16	7	60	61	50	10

FOnewearl（フォニュエール）

FOnewearl（フォース＋ニューマン）は、FOnewmの女性版だ。全キャラクター中で最低の攻撃力を持つキャラクターとして設定されているため、接近戦は苦手だが、フォースとしての能力は超一流。HPの少なさも、防御力や回避率の高さで補うことができるだろう。ニューマンのフォースは上級者専用というわけではなく、だれにでも扱いやすい。また、テクニックを使用した時の圧倒的なダメージは同レベルのハンターでは決して太刀打ちできないはずだ。見た目も個性的で、プレイヤーからの人気は高い。

初期ステータス

HP	TP	攻撃力	防御力	精神力	命中度	回避率	運
27	87	13	13	58	61	53	10

フォースの序盤の戦闘手段

ケイン

振りが遅く、フォース専用の武器なのでダメージも期待できない。しかし、TPを消費しない貴重な攻撃手段である

フォイエ

初級のテクニックで、敵に対して20（Lv.1の場合）前後の炎のダメージを与えることができる。フォースは防御力が弱いので、惜しみなく使用してなるべく早く敵を倒すべきである

レスタ

HPを回復するテクニック。回復量は一定ではないが、周囲のプレイヤーキャラクターのHPも回復することができる。攻撃よりも回復の方が重要という局面は少なくなく、重要なテクニックの一つである

フォースのテクニック一覧

テクニックは全部で19種類。レベル1から14まで習得することができ、レベル上昇に従って効果が増加する。ディスクの使用時には、習得できるテクニックの簡単な説明や必要精神力などが表示される。初級～中級の16種類を紹介するので、参考にしてほしい。

攻撃テクニック

名称	対象	属性
フォイエ	敵一体	火
ギフォイエ	周囲	火
ラフォイエ	定点範囲	火
バータ	前方	氷
ギバータ	前方	氷
ラバータ	周囲	氷
ゾンデ	敵一体	雷
ギゾンデ	敵一体	雷

回復テクニック

名称	対象	効果
レスタ	周囲	HP回復
アンティ	周囲	状態治療
リバーサー	味方一体	死亡復活

補助テクニック

名称	対象	効果
シフタ	味方周囲	攻撃力アップ
デバンド	味方周囲	防御力アップ
ジェルン	範囲	攻撃力ダウン
ザルア	範囲	防御力ダウン

移動テクニック

名称	対象	効果
リューカー	前方	シティへ帰還

知っておけば役に立つ PSOのマルチプレイTips集

PSOはDreamcast用のネットワークゲームだが、今までわれわれがプレイしてきたパソコンのネットワークゲームとほとんど変わらない。SF的な世界観、Dreamcastならではの特徴に戸惑うこともあるかもしれないが、マルチプレイについては基本的に同じマナーや概念が用いられるだろう。ここでは、PSOのプレイを通して、筆者が気付いたことを紹介する。

PSOにおける キャラクターデータの保存

Dreamcastでは、データの保存にビジュアルメモリ(以下、VM)という周辺機器を使う。それはPSOでも例外ではなく、1個のVMに対して1キャラクターを保存することになる。そのため、いっぱいキャラクターを作りたい人は、それだけVMを用意しなければならない(2000年12月14日に発売されたメモリーカード4Xでは4キャラクターまで保存可能)。また、注意しなければならないのは、このVMに保存されたキャラクターは、そのキャラクターを作成したDreamcast本体でしか使用できないということ。

友達の家にVMとゲームディスクだけ持って、遊びに行くということはできないのだ(本体まで持参すれば可能)。それにDreamcast本体が故障すると、今まで育ててきたキャラクターが使えなくなってしまう可能性もある(少なくとも修理期間中は代替のDreamcastがあっても遊べない)。アイテムの複製などの不正を許さないための処置だと思われるが、コンソールならではの制限として、注意しておいてほしい。

PSOのキャラクターデータを記録するVM。複数のDreamcastを持っている場合は、本体と対になっているVMにシールを張るなどすると、間違えて慌てることもない

成長する特殊防具マグ

キャラクターの肩に乗っているマグは、単なる飾りではない。マグはキャラクターの装備品の一種で、キャラクターのステータスを高める特殊防具なのだ。マグは回復アイテムなどを与えることで成長し、その能力が上昇する。そして、マグの能力に合わせてプレイヤーの攻撃力、器用さ、精神力などが増加するのだ。どのような能力のマグに成長するかは与えるアイテムによって変化する。マグの成長レベルには限界があるので、自分好みに成長させるには、与えるアイテムを考えて選ばなければならない。

また、マグは成長するとフォトンブラストという必殺技を出すこともできる。ある程度冒険を続けていると、HP表示の左側にあるゲージが最大になり、フォトンブラストが使用可能になる。フォトンブラストはメカを召喚して周囲の敵に大ダメージを与えるといった攻撃で、効果中は無敵状態となる。ただ、マルチプレイでは使いどころが難しい。なお、フォトンブラストもマグを成長させレベルを上げていくことで種類やダメージが増える。

シンクロというパラメータは、マグの特殊機能(マグが回復や防御を自動的にしてくれる)の発動率を高める効果があるようだ。Rトリガーを押すとフォトンブラストメニューが表示されるが、これを出したくない場合は単純にマグを装備から外せばよい。マグは、各クラスによって形状などに違いがある

もっとも経済的なHP/TP回復方法

HP回復アイテムの“モノメイト”は50メセタ(メセタはPSOでの通貨単位)、TP回復アイテムの“モノフルイド”は100メセタである。少しレベルを上げてメセタを稼げるようになれば、購入をためらうほど高価なアイテムではないが、序盤のキャラクターにはつらい出費となる。特にフォースのキャラクターは、攻撃のためにTPを使わざるを得ないし、倒した敵から得られるメセタやアイテムが、消費したTP回復アイテムの価格と釣り合わないことが多い。

ところが、シティに戻りメディカルセンターに行けば、10メセタで全回復してくれる。モノフルイドが100メセタで70TPしか回復できないことと比較すると、かなり経済的だ。ゲーム序盤では、TPが無くなった場合に、冒険の途中でシティに戻ることもフォースなら考慮したい。シングルプレイであれば、ほかのプレイヤーを待たせることもないので、自由にシティに帰ってもいいだろう。もっとモノグサなプレイヤーになると、HP/TPが残り少なくなった時点で、わざと敵に殺される。こうすると無料でHP/TPが全回復し、シティへの往復も片道分の行程が省略できる。マルチプレイでは、いかがなものかと思うが……。

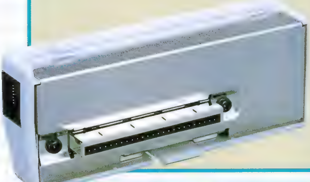
回復量の違いによって、いくつかの回復アイテムがある。レベル55までの冒険では、3種類のHP回復アイテムを確認できた。高レベルになるとメセタは余りだすので、メディカルセンターを利用するのは序盤だけかもしれない(あと死んだとき……)

PSOでブロードバンドアダプタの使用は可能か？

Dreamcastには、標準で33.6kbpsのモデムが付属している。これでもじゅうぶんオンラインでPSOを楽しむことは可能なのだが、ネットワークゲーマーのほとんどはISDN回線を利用しているため、モデムはTAのアナログポートに接続することになる。また、電話料金の問題などから、アナログポートで長時間ゲームをプレイすることはためらわれる。

それに最近になって増えてきたのが、フレッツ・ISDNやケーブルテレビ会社のインターネットサービスなど、常時接続を利用するネットワークゲーマーだ。Dreamcast内蔵モデムだけしか利用できないとなると、せっかくの24時間ゲームやりたい放題の環境が無駄になってしまう。

しかし、Dreamcastにはブロードバンドアダプタ（以下、BBA）と呼ばれるケーブルテレビによるインターネット接続を実現する周辺機器がある。これはパソコン用パーツで言うところのLANカードに相当し、ケーブルテレビ以外にもルーターなどで利用できる。PSOは正式にはBBAに対応していないが（原稿執筆時）、筆者はBBAを使用しOCNエコノミー環境でPSOをプレイすることができた。アナログモデムでゲームをすることに抵抗がある人なら、試してみてはどうだろうか。もちろん動作の保証はできないが……。



BBAの購入方法は通信販売のみで、通常のお店では買うことができない。本体と一緒にBBAを購入した場合でも、いったん内蔵モデムでDreamcast本体と個人情報を登録しなければならない（ブロードバンドアダプタ販売ホームページ http://www3.csi-msp.com/dcweb/）

意外に重要なSECTION IDの秘密

キャラクター作成後、色の付いた丸いマーク“SECTION ID”がキャラクターごとに設定される。特に意味のないマークだと思っていたが、実はキャラクターの将来に大きな影響を与えるものだった。

このSECTION IDは、キャラクターの名前によって決定され、同じ名前のキャラクターは、同じ SECTION IDを持つ。SECTION IDは、出現するアイテムに影響があり、例えば赤いREDRIAの場合は、防具系のアイテムが出やすく、ダガー系のアイテムが出にくいなどだ。また、これはシティのショップの品ぞろえにも影響する。

マルチプレイの場合はTEAM作成者のSECTION IDが参照されるため、アイテム目的でゲームをプレイするなら、SECTION IDの確認をした方がいいだろう。

SECTION IDは、VIRIDIA（深緑）、GREENILL（黄緑）、SKYLY（水色）、BLUEFULL（青）、PURPLENUM（紫）、PINKAL（ピンク）、REDRIA（赤）、ORAN（オレンジ）、YELLOWBOZE（黄色）、WHITILL（白）の合計10種類

貴重なアイテムの鑑定と分配

ゲームを進めていくと「???? セイバー」のような未鑑定アイテムが獲得できる。これはシティに戻って鑑定屋に鑑定してもらうことで、どんなアイテムなのか判明する。アイテムの性能は、鑑定結果を了承するかどうかで確定されるため、鑑定結果が不満であれば、何度でも鑑定をやり直せる。だが、その都度鑑定料金は支払わなければならない。基本的に同じ属性で性能が上下するだけなので、アイス系の特殊効果の付加された武器がファイア系に変わることはない。

さて、このようなレア度の高いアイテムがマルチプレイ時に手に入った場合、参加しているプレイヤーで分配することになる。獲得したメセタ（不用なアイテムの売却益も含めて）などは均等に分配すればいいが、レアアイテムはそうもいかない。一般的にプレイヤー同士の話し合いで決めることが多いが、それでも決まらない場合は、くじ引き（ドアの向こうに別のプレイヤーが置いたアイテムの種類を当てる）などの抽選が必要になるだろう。

鑑定屋のNPCは、プレイヤーキャラクターによってグラフィックが変化する。ということは、鑑定にもSECTION IDが関係しているのかもしれない。ここに仮定すると、SECTION IDによって、アイテムの鑑定結果に違いがあるかもしれない（現時点ではなぞ）

経験値の配分とパーティープレイ

シングルプレイでは気にならないが、マルチプレイをする場合、TEAM内での経験値の配分にも気を配らなければならない。経験値は、敵にとどめを刺したキャラクターに100%、その敵に何らかの攻撃をしたキャラクターにも何割かが入る。

ここで圧倒的に不利な立場にいるのがハンターで、たどり着く前に遠距離攻撃ができるレンジャーとフォースに敵を倒され、経験値が獲得できないケースが出てくる。フォースはいずれTP回復アイテム補給のためにシティに帰るが、ハンターもHP回復アイテムのためにシティに戻らなければならない。レンジャーだけが常に経験値を獲得していき、TEAM内に不満と不信が広がる。これは悪いTEAMの例である。

ハンターが攻撃を開始するタイミングで、レンジャーやフォースが攻撃を開始し、敵から得られる経験値を公平に配分すべきだろう。また、回復アイテムの補給が必要なときは、TEAM全員でシティに戻り、それまでに獲得したアイテムやメセタについても随時分配する方がいい。回線が切断されるなどの理由で、ゲームから追い出されてしまうこともあるため、できる限り小まめに分配をしておきたい。

TEAM内のコミュニケーションをうまく取るためには、キーボードが必要になるだろう。コントローラーだけでも、用意されているメッセージを選択することで簡単な意思表示はできるが、微妙な部分は伝わりにくい

Network Game of the Year

特集2 第3回 Network Game

今回で第3回目となるNetwork Game of the Year（以下、NGY）は、ネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念として、Play Onlineが創設した賞である。1998年の第1回NGY大賞は「ULTIMA ONLINE」、そして1999年の第2回NGY大賞は「HALF-LIFE」が受賞した。どちらもネットワークゲーム史上に名を残す優れたタイトルであり、現在もなお多くのファンにプレイされ続けている。そして今回、読者投票と編集部員の投票による厳正な審査の結果、ついに第3回NGYの各賞が決定した。まずは、2000年に最も多くの人々を熱中させた、第3回NGY大賞を発表する。膨大な作品群の中から選ばれたのは、このタイトルだ。

DIABLO II

第3回 Network Game of the Year 大賞集計結果

タイトル	得票数
DIABLO II	2472
UNREAL TOURNAMENT	887
Age of Empires II : The Age of Kings	815
RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR	516
QUAKE III ARENA	492
EVERQUEST : THE RUINS OF KUNARK	459
10SIX	241
HOMEWORLD	180
SOLDIER OF FORTUNE	168
HALF-LIFE : OPPOSING FORCE	145

of the year

DIABLO Ⅱの国内販売元 カプコンからの受賞コメント

このような素晴らしい賞を頂き、大変光栄です。DIABLO Ⅱのネットワークゲームとしての極めて高い完成度。これは、ほかのプレイヤーとの武器の交換や協力プレイ、コミュニケーションを取る必然性などのバランスが、極めて高いことを意味します。スタンドアローンのゲームとしても奥深くシンプルなゲーム性を持っている点が、広く支持された理由だと思います。

日本語版のローカライズに関しては、翻訳スタッフや技術スタッフをアメリカのBlizzard Entertainment社に送り込み、現地でやり取りしながら開発してもらいました。また、マルチプレイを視野に入れたサポート体制や、日本語サイトの立ち上げなどに関しても、経験の無いことでしたので、とても苦労しました。

カプコンではパソコンのみならず、コンソール機でのネットワークゲームも開発しています。近い将来、ネットワークを介することによって、パソコンを含めたどのプラットホームからでも参加できるような作品を制作していきたいと考えています。

ありがとうございました。

株式会社カプコン
開発本部　第3開発部
プロデューサー
牧谷　洋志

※DIABLO Ⅱ開発元のBlizzard Entertainment社への受賞インタビューは本誌次号にて掲載します。

丁寧に作り込んだ手間とアイデアの宝庫

前作「DIABLO」のあの熱狂から3年半、DIABLO Ⅱが2000年7月に発売された時点で、今年のNGY大賞は決定したも同然だった。

3Dアクセラレーターに対応した画面エフェクト、丁寧に描き込まれた質の高い2Dグラフィック、前作のストーリーと密接に絡むクエストシステム、チート対策としてのサーバーデータ保存、世界数ヵ国語への対応、キャラクターへの思い入れを高めるための装備グラフィックやスキルシステムなど、ネットワークゲームを知り尽くしたメーカーの横綱相撲である。DIABLO Ⅱは、DIABLOシリーズの世界観や雰囲気を大切にし、丁寧に丁寧に作り込んだ、手間とアイデアの宝庫なのだ。

RPGは作品として大作を指向することが多く、このような賞を狙いやすい分野ではある。しかし、それを差し引いても秋葉原での深夜販売や、発売前から盛り上がりを見せていた多数のファンサイトなど、パソコンゲームでも珍しい反響を得ている。それだけDIABLO Ⅱに期待するゲームファンが多かったということでもあるし、事実好調な売れ行きを示したと聞く。

本年発売されたタイトルはシリーズ物が多く、ノミネート作のほとんどが続編または拡張キットだった。ゲームに限らず映画や小説などのほかのエンターテインメントをかんがみても、シリーズ物は常に前作と比較されるために好評価を得ることが難しい。DIABLO Ⅱにしても、battle.netへの接続が困難だったことを問題とする者も少なくなかった。

しかし、それも予想以上のプレイヤーがゲームサーバーに殺到した結果であり、高い人気を証明しているとも言える。有無を言わさぬ作品の魅力が、プレイヤーをゲームにのめり込ませ、今回の受賞となったのだろう。発売と同時期に発表された拡張キットの話題も気になるところだ。

（安井　勉）

各部門賞発表

ここからは各部門賞を発表する。各ゲームジャンルの頂点に輝くのは、果たしてどのタイトルになったのだろうか。本誌ライター陣から寄稿してもらった総評と併せて、部門別に紹介していこう。

3Dシューティング部門

UNREAL TOURNAMENT	2304
SOLDIER OF FORTUNE	1227
HALF-LIFE : OPPOSING FORCE	738

QUAKE Ⅲ ARENA　2976POINTS

今期の3Dシューティング部門は実に豊作だった。「QUAKE」シリーズ最新作「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、Q3A）と、そのライバル的存在だった「UNREAL」シリーズの最新作「UNREAL TOURNAMENT」（以下、UT）の2大タイトルが、ついにリリースされたのである。投票の結果、当部門を制したのはQ3Aだった。Q3Aは、シナリオや専用マップによるシングルプレイを組み込まず、あえて、マルチプレイを重視した内容となった。その結果、標準装備のキャラクタースキンやマップのモデリングはかなり充実したものになっていたが、その反面、シングルプレイを楽しんできた一部のプレイヤーからは不満が出た。また、マルチプレイにおいても、ジャンプポイントの多いマップなどが、既存のQUAKERには不評を買っていた。

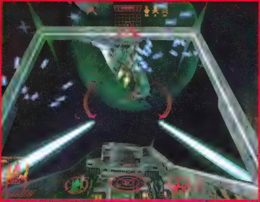
だがQ3Aが、QUAKEの延長にしか思えなかった「QUAKE Ⅱ」から大きな変貌を遂げていたこともあり、古参のプレイヤーだけでなく、多数の新規ユーザーを獲得したことも確かだった。この辺が、批判がありながらも、Q3Aがトップに立った要因の一つであろう。

これに対して、UTはどうだったのだろうか？ UTも、マルチプレイを念頭に置いた内容になっており、世界ランキングの開催やMODのリリースなど、話題に事欠かなかった。結果は2位に終わってしまったが、その得票数から見ても、UTが多くの3Dシューティングファンに支持されていることは確かだ。

「SOLDIER OFFORTUNE」と「HALF-LIFE:OPPOSING FORCE」に関しても、それぞれ10％以上の得票率を獲得する健闘ぶりをみせた。どちらも、プロットがしっかりとしたシングルプレイと白熱するマルチプレイの両方を兼ね備えており、ファンの根強い人気を集めている。

大作3Dシューティングが台頭した2000年はもうすぐ終わりを迎える。より新しい楽しさや面白さを求め始めているユーザーに対し、2001年はどんなゲームを生み出すのだろうか？ 各メーカーの今後の展開に期待したい。　（Yuki-Kaze!）

スペースコンバットシミュレーション部門



StarLancer 3048POINTS

FREESPACE 2	1825
TACHYON:THE FRINGE	1229
Allegiance	922

目の肥えたコアなファンが多いこのジャンルを制したのは、国内で正規輸入版がまだ出ていない「StarLancer」だった。本作は、日本やアメリカなど、実在の国家が登場する未来の世界大戦を題材にしている。そのためか、倫理的な面で問題があると指摘するプレイヤーもいるが、実に現実味のあるストーリーに沿ってゲームが進行していくため、SF映画を見ているような感覚に浸れる。グラフィックも、実際の宇宙を感じさせるような素晴らしい出来栄えだ。中でも計器類は、プレイヤーの必要に応じてミサイル管理ウインドウや通信ウインドウを個別に表示させることができるなど、未来感溢れるデザインで、視覚的に分かりやすいものになっていた。総合的に、プレイヤーが気持ち良く遊べる作品に仕上がっていたのである。StarLancerは、完全日本語版の発売も予定されているので、再び盛り上がりを見せるかもしれない。

次点の「FREESPACE 2」は、スペースコンバットシミュレーションの先駆者的存在である「FREESPACE」の続編だ。グラフィックの質やゲーム内容などでもStarLancerに匹敵していた作品だったのだが、得票が伸びなかったのは、後発のStarLancerの印象の方が強かったのかもしれない。3位は「TACHYON:THE FRINGE」。グラフィック的には上位2作品に劣る部分があるかもしれないが、賞金稼ぎとなって自分の宇宙船を強化できるなど、その昔、国内で人気となった「スタークルーザー」をほうふつとさせる内容の作品である。マルチプレイにおいても、ボイスチャット機能をいち早く標準搭載するなど、良質なタイトルだったと言える。4位の「Allegiance」は、MSN Gaming Zoneで「StarLancer」と同じくらい多数のユーザーがマルチプレイを楽しんでおり、今回の得票には表れなかったが、人気はStarLancerとほぼ互角と見ていいだろう。 (Yuki-Kaze!)

3Dアクション部門

RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR 3276POINTS

ドラカン オーダー オブ ザ フレイム	1224
エボルバ	996
SLAVE ZERO	972
HIDDEN&DANGEROUS FIGHT FOR FREEDOM	700

昨年のアクションアドベンチャー部門受賞作品「RAINBOW SIX」(以下、R6)に続き、今年はその続編「ROGUE SPEAR」(以下、RS)が3Dアクション部門のトップに輝いた。思えばR6は、エントリー作品中で最も古い作品でありながら、圧倒的大差で首位を獲得したのであった。その受賞を支えたファンの人気が継続しているのか、今回のRSもまた約半数という驚異的な得票率をたたき出しての首位獲得である。RS用の、都市部を舞台にした追加パック「URBAN OPERATIONS」も含めての評価、得票であると思われるが、R6シリーズのシステムが持つ基本的な完成度の高さ、そしてそれを支持するファン層の厚さを感じずにはいられない。白兵戦を題材にしたコンバットシミュレーションは幾つもあるが、R6シリーズは間違いなくその頂点に立っていると言える。

2位には、「ドラカン オーダー オブ ザ フレイム」が入賞。ドラゴンと共に冒険を繰り広げ、空中戦までも楽しめるという、雄大かつ幻想的な内容の作品だ。さまざまな要素が詰め込まれた独創的な作品ではあったものの、RSの前にはまったく歯が立たなかったようだ。3位は、「エボルバ」。敵からDNAを採取することで独特の能力を得ていくジーノハンターの不気味ながら滑らかな動きは、なんとも言えない魅力を持っている。快適な操作性も高評価の理由であろう。4位には、わずかな差で敗れた「SLAVE ZERO」が入賞。動きの滑らかさや精細なグラフィックなど、このゲームも見るべきところは多い。5位は「HIDDEN&DANGEROUS:FIGHT FOR FREEDOM」。追加パックとはいえ、システムのあらゆる面に改良を加えているなど、気合いの入った作りではあるのだが、どうしてもR6シリーズとファン層が重複してしまう点が敗因か。結果として、最下位に甘んじることとなってしまったが、これもまた魅力の多い作品である。 (稲垣宗彦)

フライトシミュレーター部門

Microsoft Flight Simulator 2000 2616POINTS

FLANKER 2.0	1416
U.S.エアフォース2000	1248
GUNSHIP Ⅲ	804
F/A-18E スーパーホーネット	528
Ka52 TEAM ALLIGATOR	312
F/A-18	264

やはり「Microsoft Flight Simulator 2000」(以下、MSFS2000)は強かった。MSFSシリーズは、膨大なマニュアルと複雑な飛行特性の再現のため、"難易度は高いが、やりがいがある"と評されることが多い。MS-DOS時代からのファンを毎回飽きさせることなくバージョンアップを繰り返してきたMSFSだが、今回はフルモデルチェンジと言ってもいいぐらいの変化があった。GPSの導入や、グラフィックエンジンの大幅リファイン、操作体系の改善や高度化した天候設定など、どんなオールドユーザーでも「これなら納得」と言えるものだった。そのために、本誌記事でFuji教官が行っていたように、本格的なフライトを徹底的に再現するというコアな面白さも追及できる。さらに「VOR? ADF? それって何?」というレベルの初級者プレイヤーであっても、実在する地形や建築物を上空から眺めながら有視界飛行を行うだけで、じゅうぶんに楽しめる内容なのである。このような、幅広いゲーム性が大いに買われた結果、堂々の1位に輝いたのではないだろうか。コンコルドなどの魅力的な機体をはじめとして機体数が大幅に増え、日本のシーナリー(地形や建物)も後から購入しなくていいぐらい細かく描き込まれていた点も好評価につながったと思われる。

2位には、本格派コンバットフライトシムの大作「FLANKER 2.0」が入賞。難易度の高いゲームにもかかわらず、これほどの投票数を得たのは、フライトモデルの再現性など、総合的なゲームの完成度が高かったためであろう。3位は「U.S.エアフォース2000」。初～中級者向けに徹底的にチューニングされた感のあるこの作品だが、MSFS2000と1位の座を争っても不思議ではないほど面白いタイトルである。4位以下に埋もれてしまったヘリコプターシミュレーターの2本も、高い完成度とゲーム性を持っていることをお伝えしておきたい。 (Warren大尉)

RPG部門

EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK	1238
NOX	437
レブナント	311
ICEWIND DALE	280

DIABLO II　5045POINTS

RPG部門のトップを飾るのは、NGY大賞を獲得したDIABLO IIだ。前作と比較すれば、8人まで参加可能なマルチプレイや、新しい五つのクラスとスキルシステム、クエストの導入など、いくつもの変更点が見られる。しかしながら、これほどまでの票を獲得した理由は、"遊びやすさ"に尽きるだろう。無料で利用できるbattle.netサーバーの存在や、直感的で分かりやすいインターフェース、自分のペースで進めやすいゲームシステム、対戦型ではなく協力型のマルチプレイといった部分がその具体例として挙げられる。もちろん、その前提として、シンプルだが中毒性の高いゲーム性、クオリティーの高いグラフィックやサウンドを備えていたことも見逃せない。

2位となった「EVERQUEST：THE RUINS OF KUNARK」（以下、RoK）は、昨年RPG部門の首位に輝いたタイトルの拡張キットである。「EVERQUEST」は、本格的なパーティーシステムや美しい3Dグラフィックを特徴とするRPGであり、RoKでは新しい大陸の追加やレベル上限の拡張がなされた。長時間のプレイが要求されるため万人には受け入れられないかもしれないが、依然として根強いファンを持っていることが投票結果に示されている。続く「NOX」と「レブナント」は、クオータービューのアクションRPGである。どちらもマルチプレイは対戦型を主体としており、協力型のDIABLO IIと比べると、人気の違いが票数にはっきりと表れる結果となった。ただし、シングルシナリオは両タイトルとも完成度が高く、それだけでもじゅうぶん楽しめる内容になっていることを付記しておきたい。5位の「ICEWIND DALE」は、「BALDUR'S GATE」と同じく、AD&Dのシステムと世界観をコンピューター上に再現した正統派の大型RPGだ。投票時点では日本語版が発売されていなかったため得票数は少ないが、重厚なストーリーを日本語で堪能できるようになれば、評価も高まるのではないだろうか。（下村隆善）

シミュレーション部門

HOMEWORLD	1449
SHOGUN TOTAL WAR	576
10SIX	422
COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN	407
GROUND CONTROL	191

Age of Empires II：The Age of Kings　4210POINTS

ノミネートされたすべてのタイトルがリアルタイム戦略シミュレーション（以下、RTS）であるのは、マルチプレイでの対戦のしやすさによるものだろう。交互にユニットを操作するターン制では、相手のターン時に何もすることがなく、対戦時間も長くなりがちだ。手軽に遊べ、マウスやキーボードの迅速な操作によって劣勢をばん回できるようなRTSの方が、世界的にも人気を得ているようだ。

さて、1位の「Age of Empires II：The Age of Kings」（以下、AoK）と4位の「COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN」（以下、CCTS）は有名シリーズの最新作である。シリーズ作のヒットは、シミュレーション部門に限らず、2000年に発売されたゲームタイトル全体の傾向だと言えよう。今回ノミネートされた6作品は、古代文明の興亡を題材にしたAoK、壮大なスペースオペラを描いた「HOMEWORLD」（以下、HW）、海外タイトルでありながら日本の戦国時代を取り上げた「SHOGUN TOTAL WAR」（以下、STW）、惑星上の覇権をめぐって争う「10SIX」、未来の人類が抱える深刻な戦争を題材としたCCTS、未知の惑星での戦局をアクション仕立てにした「GROUND CONTROL」と、バラエティーに富んだ内容の作品がそろっている。

前作から人気の高かったAoKに得票が集中しているが、ほかの作品が質の面で劣っているわけではない。むしろ、HWや10SIXなどは大人数のマルチプレイを可能としており、RTSとしての新境地を開いた点で好評を得ている。AoKの優れている点は、攻守のバランスの良さと遊びやすさ、文明ごとの特徴が鮮明で戦術への探求欲を刺激されるところだ。すでに「Age of Empires II 拡張パック：覇者たちの光陰」も発売されており、その人気はとどまることを知らない。（安井　勉）

レーシング部門

Motocross Madness 2	1643
GRAND PRIX 3	1129
MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP	798
RALLY MASTERS	626
SUPERBIKE 2000	624

ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED　2378POINTS

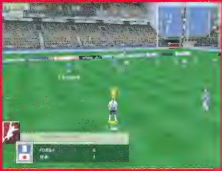
レーシング部門の1位は、毎年のように新作を出し続けてきた「ニード・フォー・スピード」シリーズの最新作「PORSCHE UNLEASHED」（以下、NFSPU）。多種多様な外国車を登場させてきた旧作とは打って変わり、タイトルどおり新旧のポルシェだけを登場させている。警察と走り屋とのチェイスモードを取り入れるなど、毎回楽しいゲームモードを搭載してきた同シリーズだが、今回は手軽に遊べる本格派レーシングの路線を狙ったようで、ジムカーナ（モータースポーツ競技の一つ）を行ったり、テストドライバーになり切って車両テストをしたりと、ほかのレーシングゲームには無い、現実性のあるゲームモードを搭載している。"ゲーム性は高いが、リアリティーの低いレーシングゲーム"という評価が目立った旧作に比べると、さまざまな点で方向転換が図られたと言えよう。そのためか、従来の支持層であるレーシングゲーム初心者に加えて、本作では中～上級者の評価も得られたことが、今回の首位獲得に大きく影響しているのではないだろうか。

2位には、「Motocross Madness 2」がランクイン。ゲームの仕上がりから言えば、1位になってもおかしくないタイトルだ。また、オフロードバイクというレーシングゲームではまれなジャンルを題材にしているにもかかわらず、これだけの票を集めたのは立派である。3位は、超マニアックなF1シミュレーター「GRAND PRIX 3」（以下、GP3）。日本語版が発売されていない上、ゲームの難易度も高いというハンディをはねのけ、堂々の3位入賞である。GP3は、それだけの見事な完成度を誇る作品だったのだ。HONDAエンジンの現役復帰などで、日本人のF1熱が久々に盛り上がってきたことも無関係ではないだろう。4、5位にはラリー系、6位にはバイク系の本格派レーシングが入賞。これらの作品も非常に優れた出来栄えだった。唯一残念だったのは、「COLIN McRAE RALLY 2.0」のリリースが今回のNGYノミネートに間に合わなかったことである。2001年にも優れたレーシングゲームの誕生を期待したい。（Warren大尉）

スポーツ部門

FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー 2437POINTS

NBA LIVE 2000	2113
SUPREME SNOWBOARDING	1573
Microsoft Links LS 2000	[illegible]



バラエティー豊かなジャンルの作品がそろったスポーツ部門。ノミネートされた作品はどれも、スムーズな動き、シンプルな操作性、熱中できる対戦と、優れたスポーツゲームに要求される基準をすべてクリアしている。毎年、さまざまなスポーツゲームがリリースされているが、ヒットにつながるのはゲームの完成度だけでなく、題材となる競技の社会的な盛り上がりにも左右されることだろう。首位を獲得した「FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー」は、高い評価を得ているサッカーゲームシリーズ。ヨーロッパリーグの有名選手がすべて実名で登場するというサッカーファン泣かせな内容である。知名度の高い中田英寿選手の活躍によって、ヨーロッパリーグへの関心が高まっている昨今の状況も、高い支持に影響していると思われる。すでにメジャーなスポーツのゲームはほとんど出尽くしたような印象もあるが、2001年にはマルチプレイやネットワーク機能に特化した作品の誕生を期待したい。（MAD K）

シングルプレイ部門

シムピープル 2088POINTS

ULTIMA IX:ASCENSION	1429
SWAT 3	1296
トゥームレイダー：ラストレベレーション	1142
ノクターン	853
メサイヤ	442

シングルプレイ作品ならではの面白さの一つに、制作者たちが創造したゲーム世界をプレイヤー自身のペースで存分に堪能できるということが挙げられるだろう。近年のグラフィック技術の向上によって、ゲームの世界観や雰囲気はより精密に視覚化され、ゲーマーを魅了するようになった。もちろん、ゲームシステムや操作感も重要であろうが、ノミネートされた作品は、独自の魅力を持ったゲーム世界を構築しているものが多いように思う。最も多くの支持を得た「シムピープル」は、シングルプレイながら、“仮想社会”を強く感じさせる作品だった。ゲーム世界の中の人間である“シム”たちの日常生活を観察し、その行動に指示を出して楽しむという内容は、実に穏やかなものである。モニターを通したゲーム世界で繰り広げられる、われわれの日常生活と同じような平凡な行為。その成り行きや結果に多くの人たちは一喜一憂し、ますますゲームプレイに没頭したのだ。この事実にこそ、21世紀の大ヒットゲームを生み出すヒントが隠されているのではないだろうか？（MAD K）

ベストグラフィック部門

UNREAL TOURNAMENT 2052POINTS

DIABLO II	1692
QUAKE III ARENA	1236
HOMEWORLD	1080
EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK	847
ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED	[illegible]

1999年から2000年にかけて3Dグラフィックの進化を強力に後押ししたのは、nVIDIA社のGeForce 256の発表とDirectX 7.0によるHardware T&Lのサポートだ。この二つのトレンドによって、その後にリリースされたゲームのグラフィックは大きく進化した。その代表的タイトルとも言えるのが、Hardware T&Lと2048×1536ドットという高解像度をサポートしたQ3Aだ。ゲームそのものの評価はいま一つだったが、質の高いゲームエンジンの供給という役割をじゅうぶん果たしている。

そして、Q3A以上にわれわれゲーマーを驚かせたのが、テクスチャー圧縮をサポートしたUTだ。S3TCに対応したビッグタイトルは、後にも先にもこれだけとなったが、マップ中の床や壁は実写と見間違えるほどリアリティーが高い。キャラクターのモデリングの美しさについても、前作のUNREALを大きく上回っており、より人間らしい表情や動きが表現可能になった。ただし、ビデオカードとの相性という点では課題の多いゲームエンジンで、GeForce2 Ultraと組み合わせても、それほどパフォーマンスがアップしないのが非常に残念だった。（Rei from Chiba）

ベストサウンド部門

DIABLO II 2724POINTS

UNREAL TOURNAMENT	2378
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	1167
ノクターン	[illegible]

1998年から1999年は、Aureal社のA3Dとクリエイティブテクノロジーのの EAXの普及によって、3Dサウンド対応ゲームの大豊作となった。だが、2000年に入ってAureal社が市場競争から脱落したため、3Dサウンドの進化はやや停滞した感がある。ベストサウンドの候補作品を見てみると、A3DとEAXの両方ををサポートしているのはUTのみで、残りの3作品はEAXのみをサポートしている。

EAXはポジショナルオーディオよりも、リバーブ（反響音）の表現を得意としていることもあって、DIABLO IIのゲーム性と相性が良かった。静かなダンジョン内に潜んだモンスターの叫び声がかすかに聞こえたり、中ボスを倒した時の断末魔が洞くつ内で響きわたったりと、臨場感の高いサウンドエフェクトによってゲームを盛り上げる。2Dグラフィックのゲームという表現上の制限がある中、UTやR6RSといった3Dグラフィックのゲームを抑えてトップに立ったというのも、高く評価できる。（Rei from Chiba）

2000年の総括と2001年への展望

ビッグタイトルや期待作が次々にリリースされた2000年。待ちに待ったゲームタイトルが立て続けに発売されたため、たくさんのお金を使い、睡眠時間を減らして複数のゲームに没頭した人も少なくないはずだ。人気シリーズの続編や拡張パックのヒットが目立ったが、ざん新なゲームシステムを採用した意欲作がリリースされたことにも注目したい。3Dの宇宙空間における戦闘を見事に視覚化したHWなどがその代表例に挙げられるだろう。総じて、2000年はネットワークゲームの魅力がさらに大きく開花した年であった。

しかし、国内に限って言えばネットワークゲーム人気が大々的に盛り上がったとは言えない。徐々にネットワークゲームをリリースする国内ゲームメーカーは増加しているものの、海外と比べてまだまだ国内のネットワークゲーム市場はそれほど大きく成長していない。日本ではすでにコンソールゲーム市場が確立されており、高速なインターネット回線の整備も立ち遅れているという現状がその障害になっていると思われる。

とはいえ、「ファンタシースターオンライン」をはじめとするコンソールの本格派ネットワークゲームが始動し、高速なインターネット回線の安価なサービス提供が予想される2001年には、ネットワークゲームを取り巻く状況ががらりと一変するであろう。そこでわれわれが目にする光景こそ、コンピューターゲームの新しい夜明けなのだ。まだまだ大きな可能性を秘めているネットワークゲーム。21世紀に登場するネットワークゲームは、果たしてどんな驚きと感動を与えてくれるのだろうか？ われわれの期待は尽きない。

特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム 高密度攻略

大作、話題作がそろった今月は、一挙に7作品を大攻略。ち密なグラフィックで第2次世界大戦を再現したシミュレーション「サドンストライク」、実在する都市で痛快な走りを楽しめるレーシングゲーム「Midtown Madness 2」。アクションゲームでは、使用できる種族がどれもパワフルな「ジャイアンツ シチズンカブト」と、北欧神話を基にした「RUNE」。フライトシミュレーターでは、飛ぶことの楽しさを追求した「Crimson Skies」と、リアルさを追求した「Combat Flight Simulator 2: WW II Pacific Theater」。このように、多岐にわたったジャンルの作品を扱っている。そして、2回目となる「BALDUR'S GATE II : SHADOWS OF AMN」の記事では、ストーリーを進める上で重要なクエストの解説をしている。

重厚なストーリーを楽しむための道しるべ
1～4章のメインクエストを最短攻略 **080**

BALDUR'S GATE II : SHADOWS OF AMN

文／菅原有香

飛行技術が試される
デンジャーゾーンを攻略 **088**

Crimson Skies

文／Warren大尉

個性的な各種族の特徴と
序盤ミッションの攻略情報を掲載 **084**

ジャイアンツ シチズンカブト

文／西川善司

空中戦に勝利するための
実践的なアドバイスを一挙公開 **092**

Combat Flight Simulator 2: WW II Pacific Theater

文／Fuji教官

写真とゲーム画面を比較して
ロンドンの街並みの再現度をチェック **094**

Midtown Madness 2

文／オリハラコウジ

戦局を左右する主要ユニットの解説と
効果的に敵を打ち破るための戦術を伝授 **096**

サドンストライク

文／Warren大尉

マルチプレイで有効な戦闘テクニックと
強力なRUNEパワーを発動する武器の紹介 **098**

RUNE

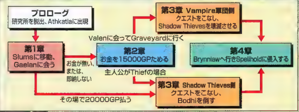
文／曽我部悦承

序盤から中盤までの メインクエストをスピード攻略

発売から2ヵ月がたち、人気も落ち着いた感のある「BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMN」。CD4枚組みのボリュームは、1回や2回の攻略ではとても紹介しきれない。そこで、今回は先月号に収録されたデモ版のプロローグ部分に続く、第1～4章の最短攻略法を紹介する。数々のクエストに彩られた壮大なストーリーの中で、キーポイントとなるメインクエストを中心に取り上げてみたので参考にしてほしい。

冒険をスムーズに進めるためのメインクエスト最短攻略

発売からすでに2ヵ月が経過した「BALDUR'S GATE Ⅱ：SHADOWS OF AMN」(以下、BG2)。発売直後に製品版を入手したプレイヤーのほとんどは、すでにゲームをクリアしているかもしれない。そこで、今回は2周目以降の最短クリアに役立つ、第1章～4章前半までのメインクエストのスピード攻略を紹介する。もちろん、本来のBG2の楽しみ方は、多数のサブクエストとその報酬にあることは承知している。初めてプレイする人には多少ネタバレになってしまうが、どのイベントが物語を進める引き金となるかは知っておいた方がいいだろう。

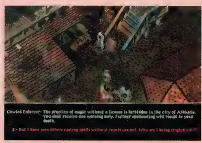


第1章 巨大都市Athkatla

プロローグの部分は、先月収録したデモ版で体験できるところまでだ。Irenicusの研究所から脱出すると、争うIrenicusとImoenがCowled Wizardに逮捕されるまでのムービーが流れ、自動的に第1章が始まる。第1章の舞台は、Amn国の首都Athkatlaの商業区画"Waukeen's Promenade"となる。第1章ではストーリー進行に必須となるクエストやイベントは存在しない。すぐに"Slums"に行けば、第2章への引き金となるイベントが発生する。その前に、呪文／武器／防具を買いそろえたいところだが、初めてプレイする場合は肝心の資金が足りない。キャラクターをインポートした2周目以降のプレイヤーにとってはさほど魅力的なアイテムが売られているわけではないので、ストーリーを進めたいならSlumsに直行しよう。物足りないならば、Waukeen's Promenadeの中央にある"Circus Tent"の観客失踪事件のクエストを受けよう。テントの中だけで終わる内容なので、手軽に達成できる。

また、昔からAmn周辺を牛耳る巨大ギルドShadow Thievesや、それと対立しているBodhi率いる新興ギルド(実は、Vampire軍団)についての話題と、ライセンスという形で魔法使いを制限する強大組織、Cowled Wizardの情報はここで聞いておいた方が良い。街中では、今後ごろつきなどに度々襲われるが、ライセンスの無い状態で魔法を使用するとCowled Wizardが現れて「魔法を使うな」と警告してくる。警告は一度のみで、二度目は実力行使で主人公たちを排除するため、早めにCowled Wizardのエージェントがいる"Government"に行こう。ここの"Council of Six Building"にいるCorneilと話し、5000GPでライセンスを取得することをお勧めする。腕に自信があったり、お金が惜しかったりするのならCowled Wizard軍団を倒してしまっても構わないが……。

第1章でWaukeen's Promenadeから一歩も出ずに解決できる唯一のクエストは、このサーカス観客失踪事件。テントの中を探索するだけで事件は解決できる。選択によっては、この街で初のMageタイプのNPCを仲間にできるだろう



ライセンスが無い場合は、Athkatla市内での魔法使用は厳禁。無断で魔法を二度使用すると、Cowled Wizardまで敵に回してしまうことになる。おとなしく5000GPを払うか、魔法の使用は室内に限ろう

Temple
神殿があり、地下には下水道が広がっている

Government
市政の中心機関がある。また、裕福な人の豪邸が並ぶ場所でもある

Bridge
目立った建物は無いが、多くのクエストに関係する場所である。現在猟奇殺人事件が起きている

City Gates
宿屋が1軒だけある

Docks
交易船の船着場。Shadow Thievesの本拠地でもある

Waukeen's Promenade
商店が建ち並ぶ区画。中央にはサーカス団のテントも設置されている

Slums
貧民層が密集して住んでいる。奴隷が売り買いされているというウワサがある

Graveyard
死者の眠る墓地。Bodhi率いるVampire軍団の本拠地でもある

文中の略語について

DEX：DEXTERITY(器用さ)の略
CON：CONSTITUTION(頑強さ)の略
INT：INTELLIGENCE(知性)の略
WIS：WISDOM(知恵)の略

Information

開発元	：BioWare社
販売元	：株式会社セガ
問い合わせ先	：セガPCユーザーサポートセンター 0570-000-354
価格	：7,800円
発売時期	：発売中

©1998-2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Cost, Inc. and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

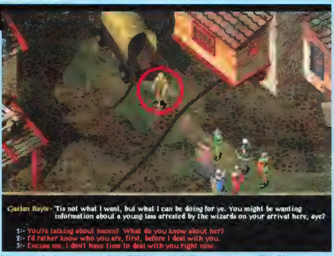
第2章 情報の代償

Slumsに移動すると、Athkatlaの巨大ギルドShadow Thievesに所属するGaelan Bayle（以下、Gaelan）が現れ、強制イベントが発生する。彼は「Imoenの情報を知りたくないか？」と話し掛けてくる。選択肢は複数あるが、どう答えても最終的には彼の家に招かれることになる。彼はギルドの情報網を介して主人公やImoen、Irenicusのことを知っており、20000GPでImoenとIrenicusの情報を提供すると申し出てくるのだ。

プレイヤーにとって第2章が長い章になるか、あっという間の通過点になるかは、20000GPを即納できるかどうかである。即納することができれば、第2章と第3章のスタートになるデモが連続で再生されて、ストーリーは一気に第3章に突入することになる。

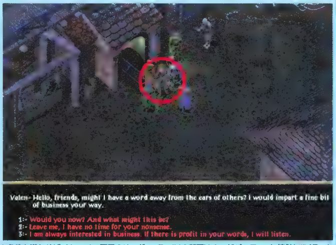
しかし、本来は20000GPを稼ぐために、クエストを次から次へとこなすのが第2章の主眼である。お勧めのクエストについてはGaelanに尋ねれば教えてもらえるし、パーティーにYoshimoがいればさらに多くのクエスト情報が得られる。彼はAthkatla周辺に詳しく、同業者であるThiefたちに顔見知りが多いため、最新情報を熟知しているのだ。取りあえず、同じ区画にある宿屋兼酒場、“Copper Coronet”に行ってみよう。クエストのきっかけが四つほど得られるし、仲間にできるNPCも数人見つけることができる。

また、主人公がThiefでない場合は、第3章でのストーリー分岐の引き金となるイベントが発生する。所持金が15000GP以上あり、Athkatlaで夜を迎えると、ValenというThiefが現れて「私の女主人があなたに会いたがっているので“Graveyard”に来てほしい」と話し掛けてくる。Valenは、Shadow Thievesと対立しているVampire軍団の女性マスター、Bodhiの部下なのだ。Valenを無視してGaelanに20000GPを渡せば、Shadow Thieves側に味方したストーリーで第3章を進めていくことになる。また、Graveyardに出向きBodhiに15000GPを渡せば、Vampire軍団に加担したストーリーで第3章を進行することになるのだ。渡す金額はGaelanだと20000GPで、Bodhiには15000GPと格差があるように見えるが、実際は20000GPをGaelanに渡すと15000GPにまけてくれるので同じである。2回目のプレイ時には、1回目とは別のギルドに付いてみると面白い。



Waukeen's Promenadeからは、最初Slumsにしか行けない。Slumsに行けば必ずGaelanと出会い、彼の家でShadow Thievesへの協力を持ち掛けられることになる。報酬は、ImoenとIrenicusの居場所の情報だ

主人公たちはギルド戦争の片棒を担ぐことになった。夜になるとShadow ThievesとVampire軍団が街中で争っているのが見られる



条件を満たせば、Vampire軍団のリーダー、Bodhiの部下Valenがパーティーに接触してくる。もう一つのルートがあることには、初めてのプレイではなかなか気が付かないかもしれない

Shadow Thievesと争いを繰り広げるVampire軍団のリーダー、BodhiとGraveyardで出会う。彼女の提示する条件や報酬はShadow Thievesとまったく同じ。どちらに属するかは、プレイヤーの自由だ

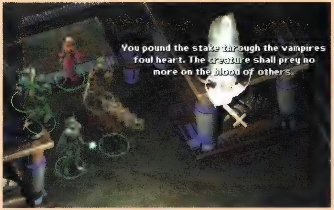
魔法の不正使用の罪でとらわれていたIrenicus。一時はおとなしくしていたが、獄舎を破り、看守を殺して脱走を図る。もちろん人間以上の力と血を持つ主人公の下へ向かって……

第3章 ギルドの抗争

第3章では、ギルド間抗争のストーリーを楽しみながら経験を積み、必要な情報を集めていくことになる。Shadow Thieves側に付くと、Bodhiの配下であるVampireたちと戦わされる羽目になる。Vampireの攻撃にはキャラクターのレベルを失わせるLevel Drain（一部のモンスターが持つ特殊攻撃）の効果が付いている。攻撃された際、抵抗に失敗するとレベルを抜き取られるため、つらい戦いを強いられる。強いVampireは3レベル、4レベルと平気で複数のレベルを一度に抜き取るので注意が必要だ。アンデッドに強いClericのKit“Priest of Lathander”や、PaladinのKit“Undead Hunter”がいたとしても苦戦は間違いない。失ったレベルは寺院もしくはRestorationの魔法でしか回復できず、Level Drainによってレベルが0になったキャラクターは、復活不能の状態で死亡する。夜は宿屋で過ごすことにより、イベントにかかわらないランダムの戦闘は回避することができるが、それでもShadow Thieves側に協力することは苦難の道になることを覚悟しよう。

Vampire軍団側に付くと、前作「BALDUR'S GATE」（以下、BG1）にも登場したEdwinはShadow Thieves側であるため会うことはできなくなり、PaladinのKeldornも仲間にすることはできない。すでにKeldornがパーティーに入っている場合は、アンデッドに味方する主人公に失望してパーティーを去ってしまう。しかし、Vampire軍団に協力した方が楽にストーリーを進めることができるし、得られる経験値に大差はないのだ。

どちらを選んでも、信頼を得るためにリーダーの要望に従って順番にクエストをこなしていくという流れになる。使い走り同然でアイテムを取りに行かされたり、激戦を強いられたりと長期間こき使われるが、最終的にはImoenとIrenicusの居場所である“Spellhold”の場所を教えてもらえる。プレイヤーと対立するギルドのリーダーを倒し、所属ギルドに報告に向かった時点で第3章のストーリーで必須となるイベントはすべて終了する。第4章からはAmn周辺を離れて、遠い世界に旅立つことになるのだが、当分の間はAthkatlaには戻って来られない。やり残したクエストや欲しいアイテムがあれば、第4章を始める前に済ませておこう。



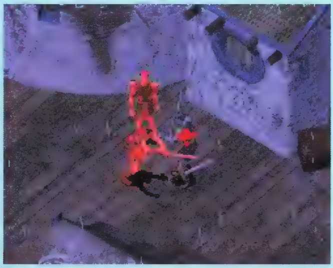
Shadow Thieves側に付いた場合、神殿に行って杭（Wooden Staves）を買い込んでおこう。敵となるギルドはVampire軍団。そのときの戦闘で体力を0にしても、いずれ復活して来るのだ。根絶やしにするには彼らのねぐらを見つけ、彼らの心臓に杭を打ち込む必要がある

第4章 Spellholdへの旅立ち

ImoenとIrenicusの情報を得るために、味方ギルドのこまとなり働き続けて何日たったのだろうか。主人公たちは対立するギルドのボスを倒し、ついにImoenとIrenicusがとらわれている場所、Spellholdの情報と場所をその報酬として得ることができる。早速ギルドの用意した船でSpellholdのある島“Brynnlaw”へと向かう。実は、この船の船長と乗組員はVampire軍団の息の掛かった者たちである。Shadow Thieves側に味方したプレイヤーは、船から降りるときに正体を現した乗組員たちに襲われるので注意が必要だ。

Brynnlawの港に着いたら、まず酒場で情報収集をしよう。現在この街は海賊に支配されており、とにかく治安が悪い。酒場でSpellholdに入る方法を知っている男と会うことができるのだが、彼は肝心の情報を明かす前にBrynnlawを仕切っているLady Galvenaの刺客に暗殺されてしまうのだ。これは強制イベントなので防ぐことはできない。Spellholdに入るための最短方法は、PerthというWizardを見つけ出し、彼を殺してしまうことだ。本当は2、3のクエストを経て彼の情報を得るのだが、省いてしまっても良い。彼を倒すと、Spellholdに入るためのカギとなる“Wardstone for the Asylum”というアイテムが手に入る。

また、人殺しをなるべくしたくないプレイヤーは“Pirate King”に会えば良い。Spellholdはライセンス無しで魔法を使用する者や、魔法で危害を加える恐れのある危険人物を収容する場所でもある。そのため、会話で危険人物に思われる選択をし、うまく信じ込ませることができれば、主人公のパーティーは見事にSpellhold送りになることだろう。このイベントは38500EXもの経験値を得ることができるのでお得である。さて、これ以降のストーリーには最短攻略法の王道は存在しない。一つ一つこなしていかなければならない長く苦しい戦いになる。


長い船旅の末、やっとたどり着いた港町Brynnlaw。海賊やごろつきのうろつくこの危険な街では、至る所で小競り合いや争いが見られる。時にはパーティーが襲われることもある

Spellholdに侵入する方法を知っている人物、Sanik。彼から情報を聞き出そうとしたとき、彼はパーティーの目の前で暗殺される。このなぞを解き明かしてからSpellholdに入るとかなり遠回りになる

Imoenと夢の中で再開

"Asylum"(Spellhold内部)へ侵入した方法によって、若干始まる場所が異なる。Wardstone for the Asylumを使った場合は、自分たちでAsylumの扉を開けて入ることになる。危険人物と見なされてSpellholdに送り込まれた場合は、建物内の獄舎に収容される。どちらも、すぐに1人の看守に出会うが、彼はすでにSpellholdを脱獄したIrenicusの変身した姿なのだ。不意を突かれて攻撃されたパーティーは気を失い、主人公は実験用の装置に閉じ込められてしまう。ここまでYoshimoを伴ってきたプレイヤーにはショックな話だが、この場面で、彼はIrenicusの送り込んだスパイであることが分かる。

さて、閉じ込められた主人公は夢を見ることになる。BG1のころから、夢は主人公の運命をつかさどる重要な役目を持っていた。BG2でも、ここに来るまでにすでに何度か夢を見ていることだろう。BG1の夢と違うところは、夢を見るたびに特殊能力が増えなくなったことと、IrenicusやImoenといったほかの人物が介入してくることだ。

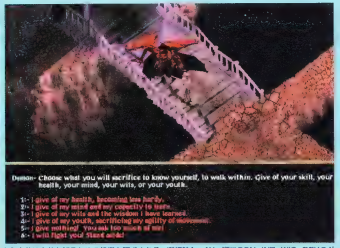
夢の中で主人公は故郷"Candlekeep"の入り口に立っている。Demonが立ちふさがっており、街へ入るためには能力値をささげなければならず、選択によってDEX/CON/INT/WISのいずれかが永久に1失われる。MageがINTをささげたり、ClericがWISをささげたりしないように注意しよう。中に入るとImoenが主人公を待っている。Imoenは「二人が力を合わせれば、きっとBhaal神を倒せる」と言う。Imoenと力を合わせてのろわしい血の源、Bhaal神を倒そう。倒したところで主人公は目覚め、Irenicusは「神の力を吸い取った後のおまえに用はない」と、主人公たちの処分をBodhiに任せて去っていく。BodhiはIrenicusの妹だったのだ。そして、Imoenがなぜ主人公の夢に出てきたのか、そのなぞがここで判明する。

Spellholdに侵入したはいいが、それはすでに脱出に成功したIrenicusのわなだった。彼の策略により、主人公は再び捕えられ、神の力を抜き出すための実験を受ける

迷宮のなぞを解き生還せよ

ここで、自分のステータスをチェックしてみよう。Demonにささげた能力値が失われ、さらにBG1から今まで使用できたCure Light Wounds/Slow Poisonなどの特殊能力が使えなくなっていることに気が付くだろう。Irenicusは、Spellholdで主人公を実験装置に閉じ込めた時に、神の力である魂の一部を抜き取ってしまったのだ。

主人公のパーティーを始末するように言い渡されたBodhiだが、彼女はすぐには命令に従わず、主人公たちをしばらくもてあそぶことにした。ゲームをしようと持ち掛け、地下の大迷宮に送り込んだのだ。「そこから無事に出られたら戦いましょう」と挑発するBodhi。腹が立つが、ここから出なければ何も始まらない。まずは、出口を見つけ出そう。大迷宮はモンスターやトラップ、なぞ解きが非常に多い。すべてクリアすることができれば、それ相応の報酬を得られる。多くの経験値やアイテムを手に入れるこのチャンスを逃さないようにしよう。Yoshimoを失ったパーティーは、ここでImoenを仲間に加えることができる。Candlekeepで共に育った彼女がパーティーに居れば心強い。



主人公は自分を知るための代償を要求される。選択肢1～4は、順にCON、INT、WIS、DEXのどれかを1ポイントささげることになる。失った能力値は戻らないので、クラスの特性能力値をささげないようにしよう

Irenicusにとって、神の力を失った主人公は用のない存在となった。いらないおもちゃを譲り受けるように、その妹Bodhiは主人公たちを大迷宮に送り込み、生き残りゲームを眺めて楽しんでいる

マルチプレイの楽しみ方

BG2は、BG1と同様に専用サーバーなどの手軽にほかのプレイヤーを見つける方法が無いため、知り合い同士の面々としてマルチプレイになりがちである。6人揃ったところでストーリーを追う作業はいささか退屈だが、戦闘は高レベルに対応したため、面白さが増している。現在はクエストを協力してクリアするよりも、1人が1キャラクターを担当し、ポーズをしない約束でLichやDragonなどの強敵とリアルタイムで戦闘するプレイスタイルが人気だ。ポーズをしない戦闘では、さまざまなショートカットキーを駆使して戦うことが必須である。1人6キャラクターを担当したり、AI(コンピューター思考ルーチン)任せの戦闘をしたりするよりも戦略性が高まり、仲間との協力プレイが新鮮に感じられるはずだ。

次号予告

この迷宮以降、さらに物語が盛り上がる4章の攻略を次号で行う。迷宮攻略はマップを使用し、難易度の高いなぞ解きを中心に解説していく。また、手強いモンスターの対処方法なども載せる予定なのでお楽しみに。

3Dゲームの大巨人がついに現れる
練り込まれたゲームプレイを堪能せよ

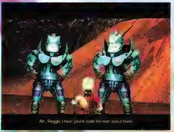
2000年5月、ロサンゼルスで開催された世界最大のコンピューターエンターテインメントショー"E3"において、"Best Action Game賞"に輝いたのがこの「ジャイアンツ シチズンカブト」だ。DirectXの表現能力の限界に到達したともいわれる、非常に美しいグラフィックが認められたのはもちろん、ユニークなゲームデザインが、多くのゲームファンを魅了したようだ。発売を間近に控えた今回の特集では、いま一度どのようなゲームかおさらいすると共に、シングルプレイの序盤ミッションの攻略をしてみたいと思う。

ストーリー性のあるシングルプレイと多彩なモードを備えたマルチプレイ

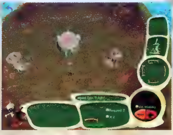
プレイヤーは三つの種族(メッカリン、シーリーパー、カブト)を使うことができる。しかも、各種族ごとに特徴のあるプレイ感覚で、使用する種族を変えると、まったく別のゲームをプレイしているかのような印象さえ受けるほどである。このゲーム1本で、並のアクションゲームの3倍は楽しめるといっても過言ではない。

また、シングルプレイとマルチプレイでは、若干ゲーム性が異なっている。シングルプレイは、与えられたミッションをクリアすることで、次のステージへと進む方式。全部で45種類のミッションが用意されていて、各種族ごとに、独自のストーリーが展開される。食糧の確保、仲間の救出、敵種族の基地の破壊といった短編シナリオが集まって、一つの大きな物語を形成しているといったイメージだ。初めプレイヤーはメッカリンでプレイして、メッカリンのシングルプレイミッションをすべてクリアすると、次の種族が使えるようになるというシステムである。

一方マルチプレイは、大きく分けて二つのモードに分かれている。敵チームを倒す"デスマッチ"と、敵チームの基地にいるスマーティーを奪う"キャプチャー ザ スマーティー"である。そのほかにも、基地を建設する速さを競う"ベース ビルディング"という要素を"デスマッチ"と"キャプチャー ザ スマーティー"に盛り込んだモードがある。"デスマッチ"と"キャプチャー ザ スマーティー"は、ゲームの途中でもほかのプレイヤーが参加することができるのに対して、"ベース ビルディング+デスマッチ""ベース ビルディング+キャプチャー ザ スマーティー"といったモードは、途中で参加することができないようになっている。



シングルプレイは、3Dアクションアドベンチャーのように、ドラマチックなストーリー展開が楽しめる



内政画面の様子。ここからスマーティーに命令を出したり、スマーティーが働いている様子を観察することができる

戦略性も重要だが勝負を決めるのは的確なアクション

家畜生物ヴィンプの群れを襲うカブト。まだまだ成長途中のカブトでそれほど大きくないが、成長したカブトは、山のようなサイズになる

さて、このゲーム、画面から受ける印象は、バリバリの3Dアクションという感じだ。また、戦略シミュレーションの要素も多分に盛り込まれているという前情報が、かなり広く伝わっていることもあって、一般には3Dアクション+戦略シミュレーションという見方がされているようだ。今回長時間プレイした感じでは、アクション性60%に、戦略性40%という手ごたえを感じた。戦略性の要素は決して少なくはないが、それよりも、的確かつスピーディーなアクションが要求されるのだ。

特に、シングルプレイでは、ミッションクリア時にしかセーブできないシステムなので、アクション系のゲームが苦手な人は、何度も同じ場面をプレイする羽目になって、難易度が高いと感じるかもしれない。しかし、ゲームバランス自体は非常によく練り込まれていて、"凶悪な難しさ"というほどではないのも確かである。アクション性に重きは置かれているが、特別シビアな操作は一切不要で、練習すればどうにかなるレベルだ。

Information

開発元	:Planet Moon Studio社
発売元	:Interplay社
販売元	:イマジニア株式会社
問い合わせ先	:イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	:8,800円
OS	:Windows 95/98/Me/2000
CPU	:Pentium II 266MHz以上(Pentium II 350MHz以上推奨)
メモリー	:64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	:8MB以上のビデオメモリーを搭載したDirect3D対応カード
HD容量	:700MB以上(1.2GB以上推奨)
CD-ROMドライブ	:8倍速以上
サウンド	:DirectX 8.0に対応したサウンドカード
対応API	:Direct3D
発売時期	:2000年冬

©2000 Planet Moon Studios. All Rights Reserved. Planet Moon and the Planet Moon logo are trademarks of Planet Moon Studios. Giants, Giants: Citizen Kabuto, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

シングルプレイのストーリーと各種族の特徴を解説

ゲームシステムだけでなく、登場するキャラクターたちやストーリーも非常にユニークなジャイアンツ。ここでは、その魅力を詳細に解説していこう。

バックグラウンドストーリー

はるか昔、遠い銀河の向こうに、"アイランド"と呼ばれる、生命に満ちあふれた惑星があった。この惑星を支配していたシーリーパーたちは、アイランドを外敵から守るための護衛として、巨人カブトをつくり出した。ところが、自我に目覚めたカブトは反乱を起こし、シーリーパーを海へと追いやってしまう。

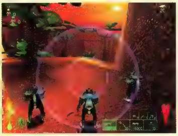
多くの仲間を失ったシーリーパーは、邪悪な女王サッフォーの下で、再びアイランドの支配権を獲得しようとたくらんでいた。アイランドを守るために、すべての侵入者を攻撃するカブトと、シーリーパーの戦いが再び始まろうとしていたさなか、アイランドにやってきたのがメッカリンと呼ばれる種族。メッカリンは、休日を楽しもうと宇宙船に乗って移動している最中にトラブルに遭って、アイランドに不時着することになってしまったのだ。シーリーパーとカブトの争いに巻き込まれたメッカリン、それぞれの種族に、いったいどのような運命が待ち受けているのだろうか。

メッカリン

メッカリンの攻撃方法は、相手を照準にとらえて武器を発射するだけ。敵が攻撃してきたら、素早く移動してよけるか、物陰に隠れるしかない。このスリリングでスピーディーなプレイ感覚は「QUAKE」や「UNREAL」のような3Dシューティングに近い。難しいことを考えずに直感的にプレイできる、初級者向けの種族である。

なお、基本的な操作はどの種族を選択しても変わらず、左手のキーボードでキャラクターの移動やコマンドを出しながら、右手のマウスで視点移動、照準合わせを行うことになる。

メッカリンは、走るスピードは大したことはない。しかし、空高く舞い上がれるジェットパックを装備している。ジェットパックを使ったハイジャンプは、遠方の地形を把握するのにも役立つ



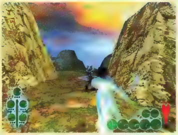
仲間がいる場合には、"攻撃しろ""指示した場所へ移動しろ""戻って来い"といった命令を出すことができる

メッカリンは、その外見からCGアニメ映画『トイ・ストーリー』に登場する、バズ・ライトイヤーをほうふつさせる。そして、偶然か必然か、彼らのリーダーであり、シングルプレイでプレイヤーが操るメッカリンの名前はバズである

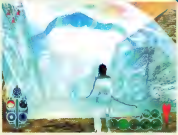
シーリーパー

シーリーパーの主な攻撃手段は、魔力を仕込んだ弓矢と剣術、そしてさまざまな魔法である。体力的には恵まれていないが、高速で移動することができるので、ヒットアンドアウェイ戦法を得意とする。

プレイ感覚はメッカリンに近いが、攻撃手段が豊富であるが故に、スペルや武器の切り換えが忙しい。中級者向けの種族だろう。



高速移動能力を生かして、相手をほんろうしながら攻撃するのがシーリーパーの醍醐味である



魔法には、効果が広範囲に及ぶものと、直接相手に命中させる必要のあるものの2種類がある。画面は、範囲内の敵の動きを鈍らせる、スロー タイムの魔法を使っているところ

カブト

カブトの攻撃には、殴る、ける、押しつぶす、食べる、つかんだものを投げ付けるなど、豪快なものが数多く用意されている。しかし、射程が短いものがほとんどなので、敵に勝利するためにはしっかりとした戦略が必要とされる。

最初はそれほど巨体ではないため、敵から逃げまどいながら"食べる"だけの生活になりがちである。まだポテンシャルは未知数だが、一応、上級者向けの種族としておこう。

体積比100：1！ これぞこのゲームの最大の魅力。カブトの足元にいるメッカリンが分かるだろうか。成長したカブトは、ここまで巨大になるのだ。しかし、そこまで成長させるのが大変なのである

カブトは、成長するとタマゴを産んで、オフスプリングという仲間（手前にいる愛くるしい化け物）を増やせるようになる。メッカリンと同じく、カブトも仲間に命令を出すことが可能だ

ユニークなストーリーが楽しめる シングルプレイ攻略

ジャイアンツのシングルプレイモードでは、プレイヤーは最初メッカリンしか選択することができない。メッカリンのシナリオをクリアしないと、ほかの種族がプレイできないシステムになっているのだ。というわけで、だれもが最初にプレイすることになるだろう、メッカリンの序盤ミッションを、ネタバレありで見ていくことにしよう。

シングルプレイの序盤ミッションを攻略

Story 1 : The Search for Tel

ミッション1 A Boy Called Timmy

仲間たちとはぐれてしまったバズ。原住生物スマーティーのティミーを助けることになる。ティミーの居場所は、マップを表示すれば一発で分かる。

ティミーは、凶悪な生物リッパーに捕らえられている

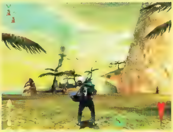
ミッション2 The Wax Smarties

このステージから、ジェットパックを使って空を飛ぶことができるようになる。海に落ちないように気を付けながら、がけにぶら下がっているスマーティーたちを救出しよう。

スマーティーを4体ドロップゾーンに運べばクリア

ミッション3 Tel's Dilemma

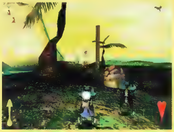
仲間のテルが乗った飛行機の墜落現場まで行けばクリアとなる。ただし、中〜大型のリッパーが大量に出現するので、一筋縄ではいかない。近場のリッパーはハンドガンで攻撃し、遠方のリッパーに対しては、ズーム視点に切り換えて、このミッションから使えるようになる武器、RPGで狙撃するのが良い。



このミッションのスタート地点から見える風景。煙が上がっている所が目指す墜落現場だ

ミッション4 The Ripper Nest

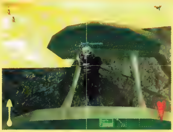
秘密の通路の入り口を見つけることがこのミッションの目的。このステージからは、テルがサポートしてくれる。敵の出現数に応じて、攻撃命令と集結命令を使い分けよう。



この画面の中に、秘密の通路への入り口がある

ミッション5 The Way to Sorcha Island

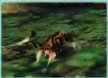
Story 1の最終面は、難易度が少し高めである。このステージから、リーパーガードが出現する。強力なスナイパーガンを使った攻撃を食らってしまうと、一撃で全体力の半分以上のダメージを受けてしまう。いち早くスナイパーを発見して、ズーム視点で遠距離から攻撃しよう。



シーリーパーの要塞への殴り込み。護衛は、ズーム視点を生かして狙撃せよ

序盤ミッションに登場する敵の特徴を解説

小型のリッパー



中型のリッパー

大型のリッパー

小、中、大と、3段階の大きさに分かれたリッパーが存在し、中〜大型のリッパーは、地中を移動することもできる。中型のリッパーは赤い火の玉、大型のものは青い火の玉を飛ばしてくる。また、中〜大型のリッパーを倒すと、体力回復アイテムを出すのも特徴である。

ピランハ

海に落ちたメッカリンとスマーティーを襲う凶暴な魚。あっという間に体力を奪われてしまうので、ジェットパックを使用する際には、海に落ちないようにしよう。

ソナック

足を振り下ろしたときに発生する地響きと、口から出す超音波で攻撃を仕掛けてくる巨大な生物。超音波を食らうと、短時間だがジェットパックが使えなくなってしまう。

リーパーガード

シーリーパーを護衛する生物がリーパーガードである。魔法は使ってこないが、スナイパーガンやマシンガンなど、さまざまな武器を持ったリーパーガードが存在する。登場する数も多く攻撃力も高いので、かなりやっかいな敵となる。

Story 2 : Hunger in Codpiece Hills

ミッション6

Starving!

無害な家畜動物ヴィンプを撃ち殺し、肉片を20個回収してティミーの父親に届けるミッション。

群れを成して、丘を疾走しているのがヴィンプ

ミッション7

The Wife

難易度高し。塔の上のスナイパーと、丘の上の砲台は遠距離から狙撃しよう。このステージから使えるようになるバックパックアイテムのステルス機能は、使用中は攻撃できなくなるのであまり役に立たない。リーパーガードが出てくるバラックは、見つけたらなるべく破壊すること。シーリーパーの要塞中央に捕らえられている、ティミーの母親を助けたらクリア。

アイテムショップは、スタート地点のふもとの町にある。体力と弾薬を回復できるので積極的に利用すべし。マシンガンも取り忘れないように

ミッション8

The Road Home

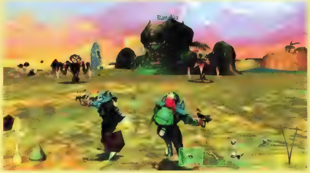
ティミーの母親を背負ったまま、要塞を脱出するミッション。クリアするだけなら、テルに攻撃命令を出して、自分はひたすらジェットパックを使ってゴールを目指せば良い。ちょっとずるいクリア方法だ。

前のミッションで来た道を戻ると、巨大生物ソナックとの戦いが待っている。背中に背負った奥さんがブツブツうるさいが、無視してよし

ミッション9

High Village

ゲーム中のミッション解説からは、何をしていいのかよく分からないミッション。実は、リッパーを生み出すバラックをすべて破壊するのが目的。バラックを護衛しているリッパーの数は多いが、リッパーを倒すと出現する、体力回復アイテムを当てにできる。



中央の"山"の字型の建物がリッパーを生み出すバラック

ミッション10

Grandpa Borjoyzee

ティミーの祖父を探すだけのミッション。島の東の果てにいる。

Borjoyzeeはこの村にいる。敵もほとんど出現せず、時々このように気の抜けるほど易しいミッションがある。なぜだろう?

次号予告

シングルプレイ/マルチプレイを徹底攻略

次号では、シーリーパーとカブトのシングルプレイ攻略と、マルチプレイモードの詳細な解説をお届けする。

正確な操縦が要求されるデンジャーゾーンで腕試し

CRIMSON SKIES

空の海賊となって、そう快感あふれる空中戦が手軽に楽しめる「Crimson Skies」。普通にミッションをクリアするだけなら、まず見ることのない細部まで、驚くほどしっかり作り込まれているのも大きな魅力である。ここでは、一度ミッションをクリアした後も、何度も挑戦したくなる要素、デンジャーゾーンの解説をしよう。

デンジャーゾーンを駆け抜けろ！

「Crimson Skies」(以下、CS)は、とにかく遊び心満点の作品で、普通にミッションをクリアするだけでは遊び尽くせない。マップ各所に設けられた、くぐったり、通り抜けたりすることが可能なポイント(以下、デンジャーゾーン)を、優れた操縦テクニックを駆使して通過すると、パシャッというシャッターを切る効果音がする。そのときの様子が撮影され、ミッションの結果を収めたスクラップブックに、その写真が張り付けられるのである。デンジャーゾーンを探す楽しみ、そして、通り抜ける楽しみの二つを味わってほしい。それでは、序盤のミッションをいくつかピックアップして、デンジャーゾーンの場所と、通り抜け方を紹介していこう。

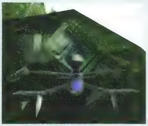
ハワイ

- ミッション1 失われた財宝
- ミッション2 爆撃機
- ミッション5 ユニオンジャックの復讐

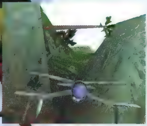
ミッション1のデンジャーゾーンは2ヵ所。ミッション中で最初の調査個所に設定されている洞くつと、そこから二番目の調査個所へ向かう途中にある倒木の下である。最初のデンジャーゾーンは全速力で駆け抜けられるほどに簡単だが、次のデンジャーゾーンはとにかく狭い。正確に位置を合わせれば、水平飛行でも通過することが可能だが、すき間に合わせて機体を傾けて、翼を地形に接触させないようにしよう。

ミッション2のデンジャーゾーンも、ミッション1と同様にこの2ヵ所である。ミッション2には時間制限があるので、バルモラル軽爆撃機を奪ってミッションの目的を果たした後に、時間を気にせずトライするか、デンジャーゾーン上空からミッションがスタートすることを利用して、ミッション開始直後に速攻でトライすることとなる。大型で動きの鈍いバルモラルを使って挑戦する場合は、素早い動きができない上に、翼の幅が標準的な戦闘機の1.5倍はあるので、難易度がぐっと高くなる。

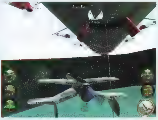
ミッション5では、この2ヵ所に加えて、宝物を引き上げ作業中のパンドラ号の下をくぐることで撮影が行われる。これは非常に簡単だが、引き上げ作業用のフックに機体を引っかけないように注意したい。



洞くつに向かってアプローチするデバステイタMK Ⅲ戦闘機。狭く感じるかもしれないが、これだけのスペースがあれば、横に並んで2機通過できる



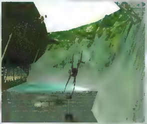
洞くつよりも、こちらのデンジャーゾーンの方が難易度が高い。左に生えている木がやっかいである。この画像とは反対の方向からアプローチした方が、距離に余裕があって簡単になる



宝物引き上げ作業中の、パンドラ号の下を通過

- ミッション3 奇襲作戦
- ミッション4 英国潜水艦

ミッション3、4に用意されているデンジャーゾーンは、基地にある飛行船係留具の下だけである。このポイントは、くぐり抜けるチャンスも多く、難易度も高くない。そこで、背面飛行でくぐり抜けるなど、ひとひねり加えるのも良いだろう。

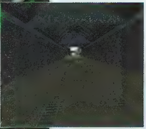


基地の係留金具下を通り抜ける。通り抜けることの難しさよりも、ここがデンジャーゾーンだということに気付くことの方が難しいかもしれない

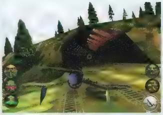
アメリカ北西部

- ミッション7 こそ泥入門

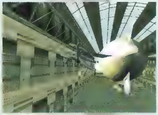
ミッション6にはデンジャーゾーンが存在しないが、続くミッション7は、デンジャーゾーンがてんこ盛りだ。ミッション7のマップには、列車の通るトンネルが3ヵ所あり、このうち2ヵ所は飛行機でも通り抜けることができる。これらトンネルの中を通り抜けることで、合計3枚の写真を撮影することができるのだ。列車がトンネルに入る前に、列車の屋根から味方を引き上げ、列車よりも先にトンネルへ入ってしまおう。一つ目の長いトンネルは、右へ湾曲している。トンネル内は狭いので、機体を傾けるのは危険である。速度を落として、ラダーを使って曲がろう。また、このトンネルの出口付近には、上部に障害物があるので、地面すれすれを飛ぶ必要がある。トンネルを抜けると、目の前に駅が見えてくる。駅のホームを通り抜け、そのまま次の短いトンネルへ入ろう。ここまでうまく来れても、トンネルの出口に置かれている障害物に激突してしまったらアウト。最後まで慎重に飛び抜けてほしい。4ヵ所目のデンジャーゾーンは、白い飛行船が格納されているハンガーだ。飛行船とハンガーとのすき間を抜けなければならないが、トンネル抜けができていれば、これぐらいは楽勝だろう。



トンネル内部を飛行しているところ。暗いため、障害物が見えにくい



トンネルへのアプローチ



飛行船と格納庫とのすき間を通過する

Information	
開発元	：Zipper Interactive社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 東京：03-5454-2300 大阪：06-6245-6995
価格	：オープン
発売時期	：発売中

©2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

CSでは、同じミッションを連続して4回失敗すると、そのミッションをスキップできるようになるという、親切な機能が搭載されている。だから、たとえ一回もミッションをクリアできなかったとしても、一応エンディングまで進むことが可能だ。しかし、やはり自力でミッションをクリアできるとうれしいものである。ここでは、キャンペーン中盤の難関ミッションの攻略方法を解説する。

CRIMSON SKIES

キャンペーンモード中盤の難所 ジョンソンカップを完全攻略

素早く正確な操縦でエアレースに勝利せよ

キャンペーンモード中盤のミッションで、難易度が高いのがここで取り上げる“卑劣な罠”。ミッションの概要は、ザッカリーと敵対するジョニー ジョンソンがエアレースを開催し、有名パイロットがこぞってそれに参加するというもの。ジョンソンカップと名付けられたこのレースでは、8ヵ所設けられたチェックポイントを、最も早く通過したパイロットが勝者となる仕組みだ。地面や建物と接触してしまうと、機体に大きなダメージを受けることとなる。“卑劣な罠”というミッション名のとおり、このエアレースにはわなが仕掛けられているので、レースの途中でダメージを負ってしまうわけにはいかない。機体を損傷させることなく、すべてのチェックポイントをクリアできるよう、ポイントごとのこつを解説しよう。

point 1 水上飛行機格納庫

最初のチェックポイントだけに、非常に簡単である。格納庫の手前にある丘を越える際に、あらかじめ高度を下げておけば、問題無く通り抜けることができる。ただし、レース開始直後なので、ほかのパイロットと差が開いていない。そのため、空中衝突にだけは気を付けたい。

格納庫の手前に建造物があるので、高度を下げ過ぎて翼を引っかけないようにしたい

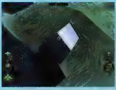
point 2 ラムセス王の霊廟（れいびょう）

まともにクリアしようとすれば、機体を縦にしないと通過できず、それを降下しながら行わなくてはならないという、非常に難易度の高いポイントとなってしまう。しかし、心配は無用だ。スリットの上部を機銃で撃てば、しょせんはハリウッドのハリボテ、簡単に突破口を開くことができる。そうすれば、機体を水平にしたままでも、最大速度で悠々と通過することができる。

銃撃で開けた穴を通過

point 3 離れ岩

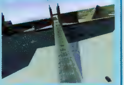
しっかりと角度を合わせれば、水平飛行でもクリアできるけれど、中で少し折れ曲がっているので多少難しい。機体を傾けて、中で少し旋回するぐらいの心構えでトライした方が良いだろう。離れ岩を通過したら、180度ほど旋回して次のポイントへ向かおう。



機体を傾けておけば、余裕で通り抜けることができるだろう

point 4 point 5 橋の橋梁（きょうりょう）

橋に着陸するつもりで、橋の延長線上数kmの所から位置を合わせておけば、機体を傾けなくても簡単に二つのポイントをクリアすることができる。離れ岩を通過した後に、直接橋に向かうのではなく、橋の延長線上を目指そう。慣れるまでは、余裕を持って位置を合わせられるように、橋からじゅうぶん離れた所を目指すのが良い。



これぐらいの距離で、すでに角度を合わせていなければならない。橋の入り口から出口まで、狭い空間を通過することになるので、その間の微調整は、スティックではなくラダーを使うようにしたい

point 6 橋脚

特に解説の必要が無いほど簡単なポイントである。通過後に、丘にぶつからないようにするぐらいしか注意点はない。橋を抜けたら、緩やかな右旋回で次のポイントへ向かおう。

ほかのポイントよりも、はるかに簡単そうなのが、この画像からも分かるだろう

point 7 ハリウッドの看板

ここは、ポイント2を正攻法で攻略するのと同じくらい難易度が高い。機体を縦にしなけらばならない上に、上下方向の余裕もほとんど無い。ここまではフルスロットルで来れたと思うが、ここばかりはしっかりと減速して、慎重にコースを合わせる必要があるだろう。縦にした機体は、ラダーを使って上につり上げてやらないと、どんどん機首が下がってしまうのに気を付けたいところだ。

看板に対して、ベストなアプローチをしているところ。このまま直進すれば、通り抜けることができる。いったん角度を合わせた後の微調整は、ラダーとエレベーター（スティック前後方向の操作）だけで行うこと

point 8 ニューヨークストリート

狭い十字路だが、自由の女神像がある方向の通路の方が、ビルとビルの幅が広い。しかし、女神像のわきから進入すると、ビルの間で旋回の方向を変えることになってしまい、クラッシュする危険性が高くなる。そこで、女神像の上を飛び越えて、スロットルを絞りながら降下すれば簡単にクリアできる。それほど高度を下げなくてもクリアしたこととなるので、高度にはそう神経質になることはない。また、点線で示してあるコースを飛んで、自由の女神が設置されている入り口とは反対側から進入するのも良い。

自由の女神像（のハリボテ）を飛び越して、このように上からアプローチする。このままの角度で降下していっても、通り抜けたと判定してくれる

どうしてもクリアできない人へ

どうしてもレースの途中クラッシュしてしまう場合、レースが終わるまで待つことでも先に進むことができる。

フライトシムでキャプチャーフラッグ？ 斬新な設定がマルチプレイを盛り上げる

CSにおいて、斬新な設定と演出が楽しめるのはシングルプレイだけではない。マルチプレイも、手軽に熱い空中戦が楽しめる内容となっている。ここでは、マルチプレイで用意されているモードの解説と、マルチプレイならではのテクニックを紹介する。

3種類のマルチプレイモードを徹底解説

CSのマルチプレイは非常に軽快で、ISDNクラスの通信環境なら、4～6人の対戦でもスムーズに行うことができる。ここでは、そんな多人数マルチプレイのために用意された、3種類のマルチプレイモードをそれぞれ紹介していこう。

デスマッチ

最も単純な対戦モードで、とにかく自分以外の飛行機を撃墜すれば点数が入り、得点の高かったプレイヤーが勝利する。対戦をしようにも2～3人しか集まらなかった、といったときにお勧めのモードだ。3人以上でデスマッチをプレイする場合は、長時間の旋回戦は避けよう。旋回中でも周囲を見渡すなどして、漁夫の利を狙っていかないと、点数にはなかなか結び付かない。なお、チーム対チームでの対戦も可能になっている。

飛行船 対 飛行船

従来のフライトシミュレーターでは、ベースディフェンスと呼ばれていたモード。二つのチームに分かれて、チームごとに飛行船を従えて対戦する。敵機を撃墜しても得点が入るが、敵飛行船を撃ち落とせば、キャプチャー フラッグで旗を持ち帰ったときのように、多大な点数が得られるという仕組みである。しかし、飛行船はそう簡単には落ちないため、向かってくる敵機を次から次へと撃墜した方が高得点をマークできることも多い。このあたりは、バランスの改善を望みたいところである。

キャプチャー フラッグ

いちばんホットな対戦モードが、このキャプチャー フラッグだろう。これは、二つのチームに分かれて対戦するモードで、マップ上にはチームごとに基地が設置されていている。そして、敵の基地に置かれている旗（フラッグ）に体当たりすることでそれを奪うことができ、そのまま自チームの基地へ持ち帰ると、敵機を10機撃墜したのと同じ点数が一気に得られる。自チームの旗を守りつつ、敵チームの旗も奪いたいというジレンマが、ゲームを熱くするのだ。特に終盤になると、得点で負けている方のチームは全力で旗を奪いに掛かって、必死の巻き返しを図ることがある。このような対人戦ならではの展開も、このモードを面白くしている。

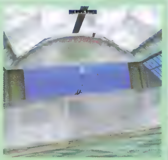
キャプチャー フラッグモードで、旗を奪おうと敵の基地に突入しているところ。このまま黄色い旗へ突入すれば、旗を奪うことができる

旗を持って自軍の基地へ戻るところ。機体の下には、巨大な旗がつり下げられている。非常に目立つので、集中攻撃を受けること必至だ

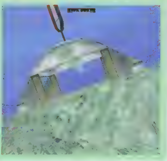
弾薬補給庫とトラップ

対戦時に使用するマップには、弾薬補給庫が存在する。Eキーでロックする目標を切り替えて補給庫を指定すると、スパイグラスに方向が示されるので、すぐに場所が分かるはずだ。この建物の中を通過すると、弾薬だけでなく、機体のダメージも瞬時に回復する。対戦の最中によくお世話になることだろう。

こんな便利な機能を持つ建物だけに、敵機に追われて火を噴きながらも、命からがら弾薬補給庫へ突入するプレイヤーをよく見掛ける。こういうとき、その後を追っているプレイヤーは、一緒に補給庫へ突っ込んではならない。補給庫は、だれかが通過すると、数秒間は扉が閉まってしまうのだ。つまり、補給庫を通り過ぎようとしているプレイヤーの真後ろに張り付いていると、扉に直撃して粉々になってしまうというわけだ。そういうときには補給庫の上を通過して、再度攻撃を仕掛けよう。



弾薬補給庫に突っ込んだ敵機のすぐ後ろに付けていると、このように扉が閉まってきて、そこに激突してしまう



弾薬補給庫へは、このようにアプローチして中を通り抜ける。入り口付近で翼を地面に接触させてしまっても、通り抜けるときに修理されるから良いが、出口付近に機体をぶつけないように注意したい

マルチプレイでの点数形式

行為	得点
敵機を撃墜（各モード共通）	+2
墜落（各モード共通）	−2
キャプチャー フラッグモードで敵チームのフラッグを持ち帰る	+20
飛行船 VS 飛行船モードで敵チームの飛行船を撃墜	+20

各種ロケットを活用せよ

初期設定の“ロケット榴弾”だけを装備しているようでは、マルチプレイでの高得点は望めない。敵機に効率良くダメージを与えるためには、攻撃範囲の広い“高射ロケット”を、飛行船を破壊するには、対飛行船用の“対空ミサイル”を、トリッキーな戦いには、一定時間敵機のエンジン出力を低下させる“気化爆弾”を使おう。機銃だけではなかなか撃墜できない腕利きプレイヤーとの戦いでも、効果的にロケット弾を併用することで、ぐっと有利になってくる。

機銃による射撃のテクニックも重要だが、ロケット弾の使い方が勝負を分けることも多いCSの空中戦。キャプチャー フラッグなど、普段とは異なった戦法が必要になるモードも用意されていて、変化に富んだ対戦が楽しめる。ここでは、シングルプレイ／マルチプレイで役立つ、空中戦を有利に進めるためのアドバイスをお届けしよう。

さまざまな機体やロケット弾を使いこなして敵戦闘機／飛行船を撃破せよ

空中戦の勝利者になるためのワンポイントアドバイス

アドバイスその1 すれ違いざまに高射ロケットをたたき込め

高射ロケットは効果範囲が非常に広い上に、近くで爆発しても自機へのダメージは無い。その特徴を利用して、ヘッドオン時(敵機と自機が向き合った状態)に、すれ違う直前で発射してやろう。ただし、相手も高射ロケットを使ってくると、こちらのダメージも大きいので注意が必要だ。ヘッドオン時に発射された高射ロケットを回避する方法はただ一つ。大きな円を描くようなバレルロール機動などで、とにかく敵機と正面を向き合うことを避けることである。発射されてから回避し始めたのでは避けきれないことがほとんどだが、直撃するのと、爆風によるダメージとでは、威力に大きな差がある。だめだと思ってもあきらめずに回避運動を続けたい。

この位置から高射ロケットを撃ち込めば、相手がどんなにすごいプレイヤーでも、確実にダメージを与えることができる。その代わり、敵が高射ロケットを撃てばこちらも避けようがない。上級者は、こんな位置関係にならないように工夫してくる

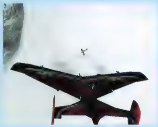
アドバイスその2 飛行船を相手にするときは対空ミサイルを忘れずに

飛行船に対して、遠距離から大ダメージを与えられる武器は対空ミサイルだけ。飛行船 VS 飛行船では、対空ミサイルを最低でも1発は搭載しておきたいところである。対空ミサイルは、ある程度遠くから発射しないと信管が作動せず、ダメージを与えることができないという特殊な性質を持っている。しかも、ほかのロケット弾のように、猛スピードで飛んでいくわけでもない。そこで、"飛行船の速度""飛行船までの距離""飛行船に対する発射角度"の三つの要素から、発射するタイミングを見極めなくてはならないのだ。シングルプレイで何度か練習を積んでおくことをお勧めする。

対空ミサイルの飛行スピードは、なんと戦闘機よりも遅い。移動中の飛行船に命中させるためには、このように移動先に向かって撃ち込む必要がある。これぐらいの距離から発射するのがベストと言えよう

アドバイスその3 ラダーを使って効率の良い旋回をする

戦闘機同士の空中戦では、ほかのプレイヤーよりもほんの少し旋回率が劣っているだけで、大きなハンディを背負い込むこととなってしまう。ゲームパッドでプレイしているユーザーのほとんどは、機体を傾けてからスティックを引く操作をするという方法で旋回していることと思う。そのときに、旋回する方向のラダーを踏み込んでおきたい。わずかな差ではあるが、確実に旋回率が向上するはずだ。



旋回率を上げる以外にも、ラダーの使いどころは多い。画像のような場合、普通にスティックを引くだけでは敵機の旋回円とずれてしまう。右ロールを少し加えて敵機の動きに合わせるのが普通だが、軽く右ラダーを踏み込んで旋回すれば、少し大回りしながら、斜め後ろから銃弾を浴びせることができるというわけだ

アドバイスその4 旋回戦で重要なのは速度の管理

これはどんなフライトシミュレーターにでも言えることなのだが、飛行機は旋回に最適な速度よりも速過ぎても遅過ぎても旋回の効率が落ちてしまう。その機種に合った旋回速度を見つけることが、勝利への近道である。後は、小まめに速度計をチェックして、その速度による旋回をどれだけ続けられるかである。また、無理にスティックを引き続けて、速度を落とし過ぎてしまうより、スティックを引く量は半分くらいに抑えて、ある程度の速度をキープした方が、敵機を確実にとらえることができる。速度に余裕が無いときに、焦ってスティックを引き過ぎてしまうといった行為だけは、ぐっとこらえてほしい。

上級者との戦い。こちらに腹を向けて誘っており、普通に左旋回で追いかけようとすると、速度を落として鋭く切り返され、一瞬で逆転されてしまう。ヘッドオンで発射された高射ロケットも、見事に回避しているのが分かるだろう

チーム戦と機体選択

1対1の対戦では、旋回性能の良い機体を使うのが基本中の基本となる。だが、2対2、3対3といった多人数でのチームプレイにおいては、チームメンバー全員が高い旋回性能を持つ機体に乗ることがベストとは限らない。キャプチャー フラッグでは、素早く敵のフラッグを奪って、追撃を受けながらも味方基地まで持ちこたえる機体も必要となる。速度と装甲に優れた機体を使うプレイヤー1人と、それを守る旋回性能の良い機体に乗るプレイヤー2人という組み合わせは王道である。飛行船 VS 飛行船では、1機に集中して対空ミサイルを搭載するパターンだけでなく、全員が四つのハードポイントを付けた機体に乗り、全機に対空ミサイルを搭載する、といったパターンも考えられるだろう。戦術的なものだけでなく、いつも一緒に戦っているパートナーとは、機体のカラーやテールアートをそろえておく、なんてしゃれた演出もありだろう。チーム戦のかぎは連携プレイだが、そこに機体選択という要素が絡むと、さらに面白くなる。機体作成機能をフル活用して、いろいろな組み合わせで試行錯誤してほしい。

飛行船を落とすのなら、ウォーホークに勝る機体は無い。合計8本の対空ミサイルを搭載したウォーホークは、敵飛行船にとってまさに"天敵"である

初心者プレイヤー完全バックアップ 空中戦で勝利するための基礎知識

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WWII PACIFIC THEATER

本格的なフライトモデルを備えた「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」。思うように機体を操れずに苦戦している人も多いだろう。そういう人には、多少無理な操作をしても失速せず、優れた旋回性能を持っているA6M2 Zeroがお勧めだ。そこで今回は、初心者でも扱いやすいこの機体で空中戦をする際に、知っておくと必ず役立つ知識をお届けしよう。

敵機の補そくから撃墜まで、空中戦の流れに沿ってアドバイス

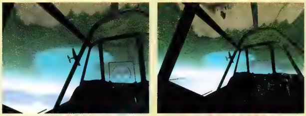
前方視界とパドロックビューを使い分ける

「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」(以下、CFS2)の前方視界には、選択した機体が視界外にいる場合、その方向を示してくれる、円すい状のマーカーが現れる。このマーカーが示す方向へ旋回することで、目標を追跡することができる。しかし、この機能だけでは効率よく目標を追いかけることは難しい。なぜなら、マーカーから得られる情報だけでは、敵機と自機との位置関係がじゅうぶんにつかめないからだ。

一方、パドロックビューを使うと、敵機が画面の中央に来るように、自動的に視界を合わせてくれるので、敵機の姿勢や位置関係も把握できる。ただし、パドロックビューを使用しているときは、敵機の様子が分かりやすくなる代わりに、自機の姿勢がつかみにくくなる。注意していないと、敵機を追いかけているうちに地面に激突してしまう恐れがあるのだ。

どちらも一長一短なので、必要に合わせて交互に使うのが良い。パドロックビューを使って敵機の位置確認をするのと、前方視界を使って自機の姿勢確認をするのを交互に行うことによって、無駄の無い旋回で敵機を追い詰めることが可能になる。

まったく同じ状況でも、通常視界とパドロックビューでは、これだけ見え方に差がある


ほかのビューにも言えることだが、パドロックビューは特に、表示の倍率を変更することによる影響が大きい。左の画像が通常の倍率で、右が1段階倍率を下げたものだ。飛行機の見えるサイズが小さくなってしまうが、一段階下げた方が視界が広がるため、周囲の状況を把握しやすくなる

雰囲気を取るか実用性を取るか

CFS2は、コックピットのパネルやフレームを表示しないようにすることが可能だ。この機能を使うと、視界が広がるだけでなく、コックピットの描画処理が無くなるため、ゲームの動作も軽くなる。コックピットを非表示にしているときでも、自機の姿勢や、速度、高度といった情報を表示してくれる機能があるので、これを組み合わせることによって、より使いやすい視界となる。特に、マシンパワーが不足気味なプレイヤーは、フレームレートが向上するので射撃時に狙いが付けやすくなる。ぜひ試してみてほしい。

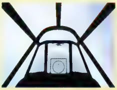
上がコックピット表示有りの状態で、下がコックピット表示無しの状態。これは極端な例で、かなり強引な射撃体勢ではあるが、コックピット表示無しの状態では、普段ならパネルの裏に隠れてしまうような位置にいる敵を補そくすることができる

追尾するときのこつ

こちらの攻撃を、旋回することで回避しようとしている敵機に弾丸を命中させるためには、敵機が旋回している先を狙って射撃しなくてはならない。そのためには、機首を敵機の旋回円の内側に向ける必要がある。このように、射撃のチャンスを作るために、敵機がこれから進もうとしている空間に機首を向けるようにして追尾するのをリード・パーシュートという。零戦のような旋回性能に優れた機体は、リード・パーシュートが得意で、射撃のチャンスを作りやすい。ただし、急旋回での追尾を続けていると、見る見る速度が低下してしまう。

敵機の旋回円の内側に食い込もうとするリード・パーシュートとは逆に、速度を維持しながら、敵機の旋回円の外側を回る追尾方法をラグ・パーシュートという。確実に仕留められるというタイミングになるまでは、なるべくスティックを引くのを我慢して、ラグ・パーシュートを使うことで、速度を必要以上に落とさないようにしたい。速度が落ちてしまうと、追尾している敵に振り切られる危険性があるだけでなく、そのほかの敵から見れば、格好の的となってしまうので注意しよう。

敵機の旋回円の内側に食い込んだ追尾。強引にこの状態にもっていこうとすると、速度を失って振り切られてしまう


速度を維持しながら、敵機の旋回円よりも、若干外側を飛行して追尾している様子

Information

開発元	：マイクロソフト
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 東京：03-5454-2300 大阪：06-6245-6995
価格	：オープン
発売時期	：発売中

©1998-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
WWII PACIFIC THEATER

機銃と機関砲を使い分ける

零戦(A6M2 Zero、A6M5 Zero)、P-38F Lightningなどの機体は、小口径の機銃(威力は低いが、命中させやすく携行弾数も多い)と大口径の機関砲(威力は高いが、命中させづらく携行弾数も少ない)といったように、複数の武装を搭載している。命中させられる確率が低い状態のときには、機銃だけを使って機関砲の弾を節約し、確実に命中させられるときには、機銃だけでなく機関砲も同時に発射するというように、この2種類の武装を使い分けながら、効率の良い攻撃を行おう。

コントローラーの設定に、"機銃／機関砲発射"という名前で、二つの武装を同時に発射する操作がある。そこで、ジョイスティックには、"機銃発射"と"機銃／機関砲発射"の二つの操作を割り当てて、手軽に使い分けられるようにするのがお勧めだ。

確実に命中させられるときは、機銃と機関砲を同時に発射して大ダメージを与えよう

射撃するときのこつ

零戦のように、攻撃力がそれほど高くない機体を使っているときは、いかに効率よく弾丸を命中させるかがポイントとなる。弾丸は、目標が近距離であるほど破壊力が増し、また、同じ所に集中的に命中させることで、その部分に大きなダメージを与えることができる。狙うポイントで、いちばん有効な部分は敵機の翼だ。特に、主翼は比較的大きいので狙いやすい。さらに、主翼にダメージを与えれば、ロール速度(機体を横転させる速度)を低下させることもできる。こうなると動きが鈍るので、弾丸を主翼に集中することが容易になる。そして、最終的に主翼を吹き飛ばしてしまえば、敵機は飛行不能となる。

反対に、何も考えずに適当に攻撃していると、たくさんの弾丸を命中させたにもかかわらず、結局撃墜できずに終わってしまうことがある。狙う場所を決めたら、その部分を集中的に攻撃するように心掛けたい。

爆撃機はエンジンを、戦闘機は翼を集中的に狙えば、少ない弾丸で大きなダメージを与えられる。徹底的に同じ部分を攻めよう

応用編 高速機からの攻撃をかわす

MSN Gaming Zoneでも頻繁に行われている、複数の機体が入り乱れての乱戦では、目の前の敵に固執し過ぎると、すぐにほかの機に狙い撃ちされてしまう。旋回戦に強い機体の多くは、優れた旋回性能と引き替えに速度が出ないので、一撃離脱を得意とする高速機からは格好の的になってしまう。一般に高速機は、目標よりも高い所から一気に急降下して速度を上げて、すれ違いざまに一撃を加えた後、降下時に蓄えた速度を利用して、反撃を食らう前に再び上空へ戻っていくといった戦術を使う。

これに対抗する方法の一つとして、敵機がこちらに向かって降下してきたら、その真下に移動するという手がある。高速機は旋回性能はいまひとつなので、急降下からの引き起こしを早めに行わないと地面に衝突してしまう。低高度で敵機の真下に位置していれば、相手は射撃から引き起こすまでの余裕が取りにくくなるのだ。もっとも上級プレイヤーになれば、真下にいる敵機に対してもうまく射撃できるコースに変えてくるのだが、何もしないのに比べれば、被弾する可能性はぐっと低くなる。一撃離脱戦術を得意とする高速機に苦労しているプレイヤーは、ぜひ試してみてほしい。

CFS2の公式ゲームガイドが発売中

基礎から応用まで、さまざまな戦術の解説のほか、ラベルに頼らずに機種を見分ける方法など、実践的な情報が詰まったゲームガイドがアスキーから発売中。本誌の攻略記事と併せて要チェックだ。

Information
価格 :2,800円(税別)
発売時期:発売中

画面内に再現されたロンドンの町
その再現度を徹底検証

MIDTOWN MADNESS 2

先月に引き続き、今月もMidtown Madness 2のリアルな街並みを紹介する。今回の舞台はロンドンだ。伝統とモダンがミックスしたこの都市がどのように再現されているのか、実際の場所とゲーム中の画面を比較して検証してみた。また、マップにはロンドンの各名所の場所を記入したので、併せて参照してほしい。

旅人気分で名所を見学

Midtown Madness 2(以下、MM2)では、シティードライブモードを選択することにより、リアルに再現されたサンフランシスコとロンドンの町を、時間帯や天候を選んで好きな車で自由にドライブすることが可能である。今回はロンドンの町をドライブし、その様子がどの程度リアルに再現されているのかを検証してみた。

先月紹介したサンフランシスコの街並みを覚えているだろうか。今月取り上げるロンドンとはまったく雰囲気が異なっており、見比べれば両者の違いは一目瞭然である。この対照的な二つの町が用意されていることこそ、MM2の最大の特徴といって良いだろう。ロンドンの町は細かな路地が多いため、ミニクーパーのように小回りの利く車で、ゆっくりドライブしてみたい気分になるはずだ。

1 ロンドン塔

ロンドンのシンボルであるロンドン塔。1066年に建設されたこの塔は、エリザベス1世を幽閉するための獄舎として使われたこともある。その後、宮殿/武器庫/造幣局/動物園などの役割を果たし、現在に至る。また、"カラスが逃げることは王国の滅亡を意味する"との言い伝えにより、敷地内でカラスを飼っていることは非常に有名だ。カラスが飛んで逃げないように、羽は短く切られているそうだ。

MM2ではカラスの姿を見ることこそできないものの、その鳴き声はしっかり聞くことができる点に注目してほしい。さらに、城壁の上に乗り入れて、テムズ川やタワーブリッジを一望できるのは、まさにMM2ならではの楽しみと言えよう。

テムズ川に向かって突き出したジャンプ台を使って、川の上に浮かぶ船に飛び移るスタントもどきの運転が楽しめる。もちろん、車が川に落ちると走行不能になるので注意してほしい

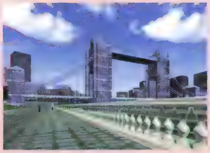
Information	
開発元	:Angel Studios社
発売元	:マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	:マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	:オープン
発売時期	:発売中

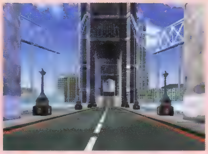
©1999-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

② タワーブリッジ

ロンドン塔のすぐ近くにあるタワーブリッジは、1894年に交通渋滞の解消を目的として作られた跳ね橋である。二つのタワーの間に架かる橋は現在も開閉しており、最大1万トンの船舶が通過することができる。なお、北側のタワーでは、タワーブリッジの歴史を知ることができるガイドツアーが行われているので、実際に機会があれば訪れてみると良いだろう。

MM2の中のタワーブリッジも、本物と同じように開閉が行われる。クラッシュコースモードでは、跳ね上がったタワーブリッジをジャンプ台にしてテムズ川を横断するミッションも用意されているので、スリルを味わいたい人は挑戦してみよう。もちろん、閉じた状態の時にゆっくり走行し、タワーブリッジの重厚な雰囲気を味わうのも良いだろう。





ゴシック様式の巨大な跳ね橋、タワーブリッジの質感が見事に再現されている。その下を通過する船をテムズ河畔から眺めるのも、しみじみとした味わいがある

③ ビッグベン

1332年から国会議事堂として使われるようになった時計塔、ビッグベン。もともとは“ウエストミンスター宮殿”として利用されてきたが、王宮が移転したため裁判所や下院が置かれた。現在のゴシック調の外観は、1835年に公募で選ばれた設定によるものである。ビッグベンのほかに、ビクトリア・タワー、ジュエル・タワーと呼ばれる塔がある。ビッグベンは1時間ごとに大きな鐘が鳴らされ、15分ごとに小さな鐘が鳴らされる。また、議会中は時計の上に照明が灯される。

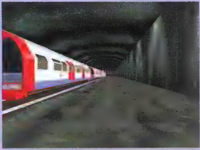
MM2では、テムズ川を挟んで見えるビッグベンが、実物同様に見ごたえじゅうぶんである。最近この近くにできたロンドンの新名所ロンドン・アイ(巨大観覧車)は、残念ながら再現されてはいなかった。

重々しい雰囲気の国会議事堂。右の画面の左手に見える重厚な雰囲気を持つ建物は、ウエストミンスター寺院である

地下鉄の秘密

ロンドンの地下に張り巡らされた地下鉄。MM2では、完全にとは言わないがちゃんと再現されている。地下鉄をうまく使えば近道できるだけでなく、一般の車に邪魔される心配がないのがうれしい。ただし、高速で移動する車両にぶつかると車の受けるダメージが非常に強く、走行不能になってしまうため、注意が必要である。車両は常にトンネルの中央を通過することに注目し、走行する場合はできるだけトンネルの端を走るように心掛けよう。また、音で車両が接近しているかどうか確認するのも良いだろう。

パリなどの地下鉄は“メトロ”の愛称で呼ばれるが、ロンドンは“チューブ”の愛称で親しまれている。赤い円に“UNDERGROUND”と書かれた標識が、地下鉄の目印だ。ちなみに、UNDERGROUNDとは、地下鉄全般の意味である。



マップ中の点線は、地下鉄のルートを示している。赤い橋のマークで記された駅以外では地上に上がることはできないので、目的地をミニマップで確認してから地下に入ろう

橋の下の秘密

ロンドンでは、テムズ川に架けられたタワーブリッジのように、多くの橋を見ることができる。これらの橋の下には、通路がひっそりと用意されていることも少なくない。例えば、タワーブリッジの下のテムズ河畔には、散歩道がある。これをうまく使えばライバルを振り切ることもできるだろう。サーペンタイン湖に架かっている橋の下も同じく走行することができる。さらに、ここの場合は、湖の中を車で走ることができてしまう。もちろん、スピードはガクッと落ちてしまうが、ライバルの意表を突く走行方法であることには間違いない。湖に浮かぶ白鳥になったつもりで水上散歩、なんていうのも悪くない。

サーペンタイン湖を走るミニクーパー。橋の真下を進めば、ライバルの視界から姿を消して、ほかのプレイヤーを惑わすことも可能だ

ユニットを効率良く使い損害を最小限に抑えることが重要

サドンストライク SUDDEN STRIKE
史上最大の奇襲作戦

第2次世界大戦のヨーロッパ戦線を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーション、「サドンストライク」(以下、SS)。戦術級ゲームのため、操作に少々こつが必要だ。それに加えて、各種兵器の特性を理解した上でのプレイが望まれる。ここでは、基本的な操作方法と主要ユニットの特性について解説していこう。

SSのユニット操作は、マウスだけで事足りるように工夫されている。ユニット操作の基本は“ユニットを左クリックすると選択、メインマップもしくは画面左下の全体マップ上を右クリックで指定すると、命令を実行”で、ユニットへの命令は、画面左下の“命令メニュー”(3行3列のアイコン群)から選ぶ。アイコンをクリックするだけで良いのでお手軽だ。なお、命令は、すべてキーボードに割り当てられている。

敵ユニットへ攻撃をする場合は、発砲させたいユニットを選び、攻撃したい敵にカーソルを合わせて右クリックするだけと簡単である。右クリックはその時のカーソルの形によって行われる命令が異なる。敵ユニットにカーソルを重ねると照準機の形に変化し、命令メニューを使わなくても、各種命令を素早く出すことができるのである。

ユニット操作で最も特徴的なのは、“たくさんの命令を蓄積できる”ことである。Shiftキーを押しながらマップ上を何ヵ所かクリックすると、Waypointが設定できるというのは、この手のゲームではおなじみの機能だが、SSは“車両ユニットが兵士ユニットが待つ地点まで移動し、兵士ユニットを搭乗させ、次の目的地へと向かう”“目的地に着いた車両ユニットは兵士ユニットを下車させて、出発点へ戻る”といった一連の操作を、1回の命令で済ませることができるのだ。

また、命令に従うユニットは非常に優秀なAIが制御している。“10人ぐらいの兵員を選択しておいてから、トラック2台を順に右クリックすると、すべての兵士ユニットが1台目に乗り込もうとし、定員オーバーで乗り込めなかった者はもう1台のトラックまで歩いて行って乗り込む”といった具合に、AIが自動処理を行ってくれるので、いちいち面倒な細かい命令を出さなくても良いのだ。これにより、多くのユニットへの同時命令も楽に行える。

場合によっては、このように兵士で戦車に対抗しなくてはならないこともある。障害物に隠れる命令や、ユニットのグループ化といった機能を活用して、兵士を意のままに操れるようになろう

そのほか、最後に発砲された場所へ瞬時に視点を移す機能(スペースバーに割り振られている)など、SSには素早いプレイに必要な機能がそろっている。おまけにキーのカスタマイズまでできるため、より快適にプレイできるだろう。後はユニットの特性を覚えて、戦術を練るだけだ。

SS戦術ガイド

多方向から同時に攻め込め

強固な布陣を敷いて待ち構えている敵を、どうしても撃破して進撃しなくてはならない。こんな状況のとき、マップ中の自軍を集めて、正面からの強行突破をさせてはいないだろうか? 確かにこの方法でも落とせるかもしれないが、自軍の損害もものすごいはず。特に効果範囲の広い武装で迎え撃たれると、見るも無残な結果となるだろう。そんなことにならないよう、ここではSSの基本戦術を紹介しよう。

SSの基本戦術は、多方向からの同時攻撃や敵の布陣の裏を突くことである。特に同時攻撃は非常に効果的だ。この同時攻撃は、“背後や側面に攻撃を食らうと通常よりダメージが大きくなる”というSSの戦闘システムの一つを応用した戦法だ。2方角以上からの同時攻撃によって、1方角のユニットは目標である敵ユニットによる反撃を食らうものの、ほかの方角から攻めたユニットは目標の敵ユニットの背後や側面を狙い撃ちすることが可能となる。同時攻撃をすることでダメージの大きい側面や背面へ弾をたたき込めるだけでなく、自軍の損害も少なくて済むのだ。うまくやれば、自軍よりも優勢な相手にも勝つことができる。

ドイツ群の戦車を2方向から射撃しているところ。左翼のロシア軍戦車は、見事に敵戦車の横っ腹をとらえているのが分かる

Information

開発元	:CDV Software Entertainment社
発売元	:株式会社ズー
販売元	:M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	:株式会社ズー サポート係 0268-38-1561
価格	:8,800円
発売時期	:2000年12月15日

©2000 CDV Software Entertainment AG.All rights reserved.

サドンストライク SUDDEN STRIKE 史上最大の奇襲作戦

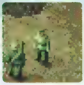
主要ユニット紹介

SSは100種類にも及ぶユニットが登場する。登場ユニットを特性別に分類すると、歩兵、装甲車輌、軟車輌、火砲、そして航空機と五つのグループにまとめられる。ここでは各グループの簡単な特性の説明と、主要となるユニットの紹介をしていこう。

兵士

移動速度が遅く、耐久力も低いが、作戦に欠かせない最重要ユニット。地雷埋設や火砲の操作、建物への駐留、車両への乗り込みと、ほかのユニットを支援するような使い方が主となる。ユニットサイズが小さく、隠密性に優れるため、敵の後ろを突くことも可能だ。

将校



攻撃力は皆無。一見無意味なユニットに思いがちだが、とにかく視界が広い。森などがあっても障害物に関係無く見渡すことができるため、索敵のかなめとなるユニットなのである。乱戦状態ではあまり効果は表れないが、少数による作戦行動を取る場合、将校を上手く使った索敵が勝利のかぎとなる。

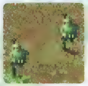
歩兵

射撃兵に比べて射程は短いが、速射性に優れている。手榴弾を使うことができるため、戦車がうかつに近づくと破壊される可能性がある。バリケードや建物などの障害物も破壊可能だ。

射撃兵

標準的な兵士ユニット。地雷の埋設、処理を行うことができる。攻撃力は無いに等しいため、何十人と束になっても装甲車両や建物を破壊することはできない。視界の広さは兵士ユニットとして標準的。

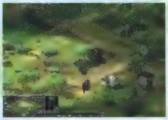
対戦車兵



戦車を一撃で仕留められる、強力な対戦車ライフルを抱えたユニット。戦車との応戦が可能な数少ない兵士ユニットだけに、敵戦車が出てくるまでは温存したい。建物を破壊するのにも有効だ。

装甲車両

戦車をはじめとした、強力なユニット群。小銃系の武器ではほとんどダメージが与えられないため、応戦するには対装甲車両用武器が必要だ。攻撃のかなめではあるが、配備数が限られているため、失わないようにうまく活用していかなければならない。

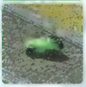


戦車か勢いよく進軍……しているように見えなくはないが、実際には歩兵による索敵がないため手探り状態だ。射程は視界範囲の2倍もあるのだが、これでは宝の持ち腐れである

対戦車車両

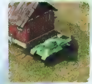
戦車砲を搭載した耐久力が低い車両。とにかく装甲の薄さに気を付けなくてはいけない。機関砲を備えた兵士部隊の攻撃程度で、簡単に火を噴いてしまう。戦車のサポート役と考えよう。

装甲車



重機関砲を搭載した装輪装甲車。戦車ほどの耐久力はないが、優れた機動性を誇る。攻撃力の高い機関砲を使ってのHit&Awayができるため、使い方次第では強力なユニットとなる。

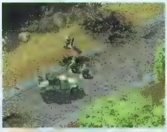
歩兵



攻撃力が非常に高い上、射程が長いので攻撃能力には申し分ないが、移動速度が遅いため扱いが難しい。最大の弱点は視界の狭さで、視界の広いユニットによる索敵がないと優れた攻撃能力も生かせない。

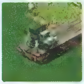
軟車両

軟車両に属するユニットは、補給、偵察、輸送といった戦術ゲームでいちばん重要な部分を担っている。使い方次第では絶大な効果があるのだが、射撃兵の攻撃程度で簡単に破壊されてしまうため、うまく使うにはテクニックが必要である。



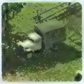
迫撃砲群のすぐ後ろについて、弾薬を補給する補給車。迫撃砲のように装弾数が十数発程度のユニットには、迅速な給弾が不可欠である

補給車



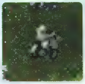
弾薬の補給、ユニットの修理、トーチカや橋の建設までこなしてしまうマルチな補給車。被弾したユニットや、弾の減ったユニットの近くに置いたりすると自動で修復や補給を行ってくれる。前線のやや後ろに配置しておこう。

トラック



足の遅い兵士を搭乗させて、目的地まで高速で移動するユニット。火砲をけん引しながらの移動もできる。トラックに兵士を搭乗させ、火砲をけん引すれば、かなり高い戦果が得られるだろう。

オートバイ



使用するユニットで最速を誇る。だが、攻撃行動を取ると停止してしまうため、反撃を食らってしまう。そのため、広い視界とスピードの速さを活用した索敵が主となるだろう。索敵要員と割り切って使った方が効果的である。

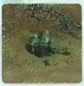
ミサイルランチャー

長射程のロケット弾を、目的地に降らすことができる強力なユニット。効果範囲がかなり広いため、最前線にたたき込む場合は味方のユニットを巻き添えにしないよう、注意が必要である。

火砲

移動速度がかなり遅いため、防戦でしか活用できないというプレイヤーが多いかもしれないが、トラックと組み合わせることで高速移動が可能となる。すぐに弾薬切れを起こす点にだけは注意したい。

対戦車砲



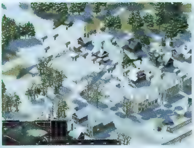
戦車に搭載しているような大口径砲を、そのまま地面に据え付けた物である。破壊力、射程共に戦車の主砲と同じだ。移動するときは、"移動"を選んでからマップを右クリックしないと移動できない。

榴弾砲

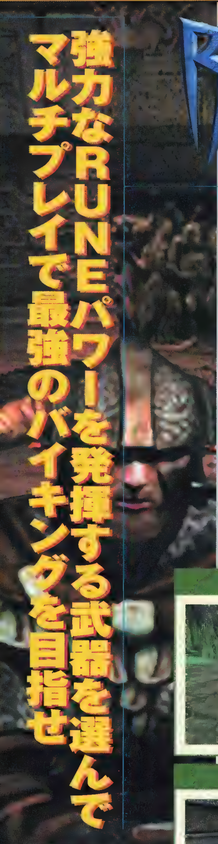
弾が放物線を描いて飛ぶため、障害物があっても攻撃が可能なユニット。射程も長いため、バイクなどの索敵ユニットと組み合わせると、相手の射程距離外から一方的に攻撃できる。

航空機

要請をすれば、支援物資投下、空挺部隊投下、索敵、爆撃といった任務を果たしてくれる心強い航空機。特に爆撃は効果的な手段だ。守りに入った敵をあぶり出したいときや、強固な防御陣地を崩したいときに用いると良いだろう。



数機の航空機から、一斉に空挺隊が降下するさまは圧巻である。航空支援では同時に出撃させる機数を任意に設定できるのだが、敵対空砲火が激しいときは砲火の分散を狙って、複数機で突入したい



強力なRUNEパワーを発揮する武器を選んで マルチプレイで最強のバイキングを目指せ

RUNE

北欧の海賊バイキングの世界を舞台にした3Dアクションアドベンチャー「RUNE」。シングルプレイはなぞ解き要素が多いアドベンチャーゲームだが、マルチプレイではプレイヤー同士が剣やおのでひたすら殴り合う、純粋なアクションゲームとなる。RUNEでは、ちょっとした戦闘テクニックを使って敵の裏をかくスマートな戦いを心掛ければ、対戦で有利になるはずだ。

15種類の武器の中から対戦に有利なものを選択しよう

「RUNE」のマルチプレイはルールが非常にシンプルで、自分以外のすべてのプレイヤーが敵となるRuneMatch（デスマッチ）と、チームに分かれて戦うTeam Game（チームデスマッチ）の2種類が用意されている。ただし、戦闘スタイルはどちらも同じで、要は武器とルーン（魔法のようなもの）を駆使して敵を倒せばいいだけだ。面倒なルールがないため、マップに合った戦術を考えてプレイすることが求められる。ただし、3Dシューティングの感覚でプレイすると、思うように楽しめなかったり、どうしても勝てなかったりすることも多い。そこで今回は、“マルチプレイを楽しむ”または“マルチプレイで勝利する”という二つのポイントに絞って、攻略法を紹介していくことにしよう。

RUNEで使える武器は、剣、おの、打撃系武器（ハンマー、こん棒など）の3種類に大別できるが、どの武器を使って戦うのが最も効果的なのかを理解することが重要だ。各武器は、通常攻撃とRUNEパワー発動時の特殊攻撃の二つが使えるが、この両方の効果を知っておく必要がある。

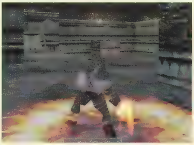
まず前者の場合、評価のポイントは1撃の攻撃力と、振り下ろすモーションのスピード。ただし、対戦では1撃の攻撃力が高い武器がお勧めだ。攻撃力重視で選べば、同じクラス（大きさ）の武器であれば、剣よりもおのやハンマーをメインに使った方がいい。特に、Dwarven Work HammerとDwarven Battle Hammerの二つは両手で持つため、盾を装備できないというデメリットがあるが、ほぼ確実に相手を1撃で倒せる。また、敵が盾を構えていても、その上から大きなダメージを与えることができる。敵の正面から戦うにしても、背後から奇襲を仕掛けるにしても、この“1撃”で倒せるメリットは大きい。

通常攻撃に関しては、武器の見た目でおおよその威力は想像できる。しかし、各武器に秘められたRUNEパワーは、その外見からは想像できない。ゲーム名にもなっているこのRUNEパワーは極めて重要で、RUNEを制するものが、マルチプレイを制するといっても過言ではない。以下、全15種類の武器のうち、対戦時に有利なRUNEパワーを発動できるものをピックアップしてみた。

SIGURD'S AXE

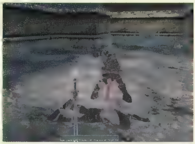
RUNEパワーによる攻撃がヒットすれば、一定時間相手をフリーズさせることができ、この状態になった相手をもう一度攻撃すれば、簡単に粉砕することができる

TRIAL PIT MACE



自分を中心として波紋を広げるように炎を放つ。1撃のダメージ量はそれほど大きくないが、前方の敵だけでなく、横や背後の敵にもダメージを与えられるところが魅力

HAND AXE



プレイヤーを一定時間、幽霊化することが可能。体が半透明になり、敵に見つかりにくくなるほか、攻撃を受け付けなくなるので、敵の追撃から逃れたい場合に使える

VIKING BROADSWORD

相手にダメージを与えると同時に、自分のヘルスを回復させる剣。複数の敵と連続して戦わなければならない場合に、非常に重宝する

Information

開発元	：Human Head Studios社
発売元	：株式会社P&A
問い合わせ先	：株式会社P&A 042-525-9501
価格	：8,800円
発売時期	：発売中

©2000 Human Head Studios, Incorporated. All rights reserved. Rune, The Rune logo, Human Head Studios, Inc. and the Human Head Studios logo are trademarks of Human Head Studios, Incorporated.

RUNE

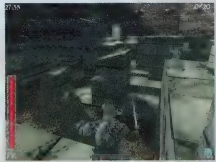
選択するマップによって対戦のスタイルが変化する

選択するマップにもよるが、RUNEのマルチプレイで最適な人数は5〜10人程度だろう。ソフトに収録されているマルチプレイ用マップは7種類あるが、5〜10人での対戦を前提にした場合、DM-Ruinsを選ぶのがいい。このマップは面積が広く、かつ高低差もあるため、多めのプレイヤーが同時に接続したとしても混戦にならず、自由に動き回れる。また、隠れる、敵の死角から奇襲する、敵の追撃を振り切る、といった行動が取りやすいのも、このマップの特徴だ。同様の理由で、DM-ThorstadtやDM-Hildirのマップも遊びやすい。まずはこれらのマップの構造を覚えて、マルチプレイならではの戦いを堪能してみよう。

通常の対戦で満足できなくなったら、Mutatorsで特別ルールを追加するといい。敵を倒すごとにプレイヤーが太っていくFatboyは、キャラクターモデルが太ることで攻撃の当たり判定が大きくなり、見た目も楽しい。特定のプレイヤーが強すぎる場合は、このルールを使ってある程度のバランス調整が行える。また、フィールドの重力を低下させるLow Gravityを追加すれば、高い所への移動が可能になり、かなりスピーディーな攻防が展開される。純粋なチャンバラを楽しみたい場合はLower weapon damageを使って、武器の攻撃力を低下させるのがいいだろう。

2000年11月末時点で、インターネット上には100以上のサーバーが稼働しており、duelと呼ばれる1対1の決闘もユーザー間で盛んに行なわれている。正面から堂々と戦闘テクニックの競い合いを行う場合、DM-LavaPitやDM-Coliseumといったマップが使われる。隠れる場所や逃げる場所がなく、さらにRUNEパワーの補充もできないため、生き延びるためには目の前の敵を力で倒し続けるしかない。このように、選択するマップによってまったく違う遊び方ができるのも、RUNEの魅力の一つだ。

duelに最適なDM-LavaPit　中央の円形フロアの周りはマグマに囲まれており、逃げ出すことは不可能　RUNEパワーの補充ができないので、テクニックだけで勝敗が決する



とにかくフロアの広いDM-Ruins　1階部分は建物や木などが立ち並んで見晴らしが悪いので、高い場所に登って上から敵を探すのがベスト

fatboyのルールを適用した場合、対戦に勝ち続けたプレイヤーの姿はこのように変化する。相手に倒されない限り、元の姿には戻れない

マルチプレイの基本戦術は敵の頭上からの奇襲

マルチプレイで重要なのは、素早く敵を発見することと、自分の位置を相手に察知されないようにすること。特にこちらが気付かないうちに敵に背後を取られてしまうと、それだけで危機的状況に陥ってしまう。実際に対戦してみて感じたのは、始めのうちは後ろからバッサリ切られてしまうことがよくある。とはいえ、レーダーのような機能が使えないRUNEでは、敵を見つける方法は目視しかない。左右はもちろん、上下にも気を配って常に周囲を警戒することが基本だ。相手に気付かれないように近づき、発見される前に敵を仕留める戦い方がベストといえるのだ。高い所に立って、下を通過する敵を上から襲撃するのもいいし、相手がこちらに向かっていることが分かれば、物陰で待ち伏せするのも効果的だ。

マップ中を移動する際は、高い所によじ登るときに生じる"すき"に注意したい。近くに敵がいた場合、完全に無防備な状態になってしまい、上で敵が待ち構えていた場合も同じく、危険な状況になる。逆に、上に登ろうとする敵を後ろから攻撃したり、登ってこようとしている敵を上から切りつけたりする作戦は大変効果的だ。

キャラクターの基本的な操作法、戦い方をマスターしたら、遠距離攻撃も活用していきたい。RUNEパワーによる遠距離攻撃はもちろんのこと、武器を"投げる"攻撃も意外に使える。武器を投げる→別の武器を素早く装備→相手に近づいて直接攻撃、といった流れで攻撃してみるのも面白い。ただし、正確に武器をヒットさせるのは難しいので、VIKING SHORT SWORDやHAND AXEなど、投げによる攻撃に向いた武器を使って、射程距離を把握しておく必要がある。

最初の攻撃がヒットして敵にある程度ダメージを与えたら、2発目は武器を投げてとどめを刺すことが可能。ただし、攻撃をかわされたら一転ピンチとなる

高い場所に陣取ると非常に有利で、相手に見つかっても自分と同じ高さまで登るのには時間がかかる。一方、こちらから攻撃するときは、飛び降りて切りつけるだけ

英語が苦手な人でも安心

日本語版で始める大ヒット海外産RPG

一度パッケージを手に取ってはみたものの"海外産の面白そうなRPGを遊んでみたいのに、自分は英語に自信がないから無理"と、あきらめてしまった経験はないだろうか？ 良質なRPGが目の前にあるのに、それは非常にもったいないことだ。ここ最近、海外産の大作RPGの多くが日本語版として国内発売されている。英語が苦手な人でも日本語版なら気軽にプレイできるだろう。これを機会に、本格派の海外産大作RPGをプレイしてみてはいかがだろうか？ 今回紹介する海外産RPGは、ヴァンパイアとなってしまった苦悩を描く「ヴァンパイア：マスカレード リデンプション」と、ナノテクノロジーで強化されたエージェントとなって巨悪を暴く「デウスエクス」の2作品。どちらも海外で大ヒットしたタイトルだ。日本のRPGにはない、独特の世界観を味わってほしい。 文／西尾ゆき

Vampire : The Masquerade, White Wolf and World of Darkness are registered trademarks and Vampire : The Masquerade Redemption is a trademark of white Wolf Publishing,Inc ©2000 White Wolf Publishing,Inc. © 2000 Nihilistic Software ,Inc. Published and distributed by Activision,Inc. ©2000 Activision,Inc. Activision is a registered trademark of Activision,Inc. All other trademarks and trade names are thw properties of their respective owners.

ヴァンパイア：ザ・マスカレード リデンプション 日本語版

13のヴァンパイア氏族が抗争を繰り返す世界

主人公であるクリストフは、ヴァンパイア同士の抗争に巻き込まれながらも、
行方知れずとなった愛する者を捜して、人間界とヴァンパイアの世界を駆け巡る

ヴァンパイアにされた主人公の苦悩の物語

ヴァンパイアといえば、もうだれもが知っている定番モンスターだ。これまで小説や映画、漫画など、ありとあらゆるメディアで題材にされているが、意外にヴァンパイア自身が主人公のゲームというのは見当たらない。そんな中登場したのが、主人公はもちろんのこと、登場人物のほとんどがヴァンパイアという、なんともゴージャスなアクションRPG「ヴァンパイア：ザ・マスカレード リデンプション」だ。

舞台は12世紀始めのヨーロッパ。主人公である十字軍の騎士"クリストフ"は、けがの養生のためにとどまっていたプラハの町で、美しい修道女アネスカと出会い、彼女を愛してしまったために思い悩む日々を送っていた。

ところがある夜、町を見回っている最中にヴァンパイアに襲われ、ヴァンパイアとなってしまう。実は、ヴァンパイア同士の抗争に勝ち残ろうとした一族がクリストフの戦士としての力量を見込んで、仲間に引き入れてしまったのだ。クリストフに選択の余地などなく、ヴァンパイア同士の抗争へと巻き込まれていく。しかも、修道女アネスカは、クリストフがヴァンパイアになったこと知ってしまい、彼を助ける方法を求めて旅立ってしまうのだ。

さまざまな事件に巻き込まれながらも愛しいアネスカを探して、12世紀のプラハ、ウィーンを駆け巡るクリストフ。しかし、アネスカと再会した直後、建物崩壊の下敷きになってしまう。ようやく目覚めると、そこは1999年のロンドンであった……。

プレイヤーはクリストフとなって、12世紀ヨーロッパの美しい町をさ迷いながら、ストーリーを進め、仲間と敵対するヴァンパイア一族たちの本拠地へと乗り込んでいくこととなる。

ストーリー性豊かなアクションRPG

さて、実際のゲーム内容は、敵地に乗り込んで敵を倒していくアクション部分を軸に、イベントや事件を解決しながらストーリーを進め、得た経験値でキャラクターを育てて、さらに話を進めるというもの。もらった経験値はキャラクターの能力値へ任意に割り振れるので、知性重視や攻撃スピードやダメージ重視といったように、キャラクターを好みのタイプに作り上げることが可能だ。

戦闘と移動はすべて左クリック一つ、周りを見回すときはマウスを左右に振るだけでいい。余分な操作がいらないので、ゲームに没入できる。また、物語部分を重視しているためか、ストーリーが進むにつれて、徐々に行動範囲が広がっていく仕組みになっている。ある程度は導きがあるので、自由度が高すぎて何をしていいのか分からないといったことはないだろう。だからといって一本道で強制的なのが鼻につくストーリーというわけでもない。クリストフがこの先どうなるのか読めないストーリーが、よりゲームを面白く感じさせてくれることだろう。

ヴァンパイアならではの特殊なシステム

ゲーム中に登場するもので面白いのは、"訓え"というヴァンパイア独特の能力。例えば、ファイアーボールを投げることや動物を召喚すること、相手に憑依することなど、ヴァンパイアは特殊な行動が取れるのだ。

訓えは自分の血を消費して使うので、血が少なくなると補給しなくてはならない。血がなくなると当然？死んでしまう。ビンに入った血を飲むことやネズミを食べること、敵や仲間の首に食らいついて血を吸うこと（これも訓えの一つなのだ）で血を取り込むのだ。

もう一つ、ヴァンパイアならではの特徴に"狂乱度"というパラメータがある。これは、敵からの攻撃を受けると上昇するもので、満タンになると理性を失って獣同然となってしまい、コントロールが一切できなくなてしまう。仲間だろうが敵だろうが辺り構わずかみ付き、その者の血を奪ってしまう。このあたりがヴァンパイアならではの苦悩といったところか。

ヴァンパイア：ザ・マスカレード リデンプションはマルチプレイにも対応していて、ほかのプレイヤーと共に、LANなどを経由して一緒にストーリーを楽しむことができる。マルチプレイには、ストーリーテラーと呼ばれる進行役のプレイヤーが必要で、この進行役は舞台の設定やアイテムを設置することができる。また、NPC（ノンプレイヤーキャラクター）となってしゃべることも可能なため、シングルプレイや、通常参加でのプレイとは違った遊び方ができるのだ。シングルプレイを卒業したら、マルチプレイにもトライしてみよう。

A

B

C

A 移動も戦闘もクリック一つなので、非常に操作しやすい
B 今は何をしているのか、次に何をすればい良いのかは、クエストログで確認できる
C 特定の人と話すことで、ストーリーが進む場合もある

Information
開発元：Nihilistic Software社
発売元：株式会社サイバーフロント
問い合わせ先：サイバーフロント ユーザーサポート
052-779-6549
価格：9,800円
発売時期：発売中

デウスエクス 日本語版

ナノテクノロジーによって強化されたボディーを武器に、
テロリストを倒していく3DアクションRPG

近未来のアメリカを舞台にテロリストと戦う、強化人間を主人公とした異色の3DアクションRPG。
単なるアクションではなく、キャラクターにはスキルが設定され、
経験値で成長していくというRPG風な味付けがされている。

DEUS EX

Deas EX © Ion Storm LLP 2000. Published by Eidos Interactive,Inc.Deas EX is a trademark of Ion Storm Eidos, Eidos Interractive,and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies.

近未来の世界で孤独に戦うエージェント

舞台は2052年のアメリカ。病気や環境汚染による人口の低下、そして暴力よって支配する混沌とした世界と化していた。

主人公のJ.C.Denton(コードネームJ.C.)は最新のナノテクノロジーによって肉体を強化されたUNATCO(The Unites Nations Anti-Terrorist Coalition:国連反テロリスト連合)の新米エージェント。

J.C.の任務はテロリストの弾圧。UNATCO内部には裏切り者がいるらしく、組織内の人間でも信じることはできない。また、同じエージェント仲間でも、テクノロジーの違いから旧型の強化人間とJ.C.を含める最新型の強化人間との折り合いが悪い。唯一の理解者である、UNATCOのエージェントをしていた兄のPaulが任務から姿を消してしまう。そのため、J.C.は単独で行動するしかないのだ。

ゲームの舞台は、ニューヨークのリバティー島(自由の女神がある所)やブルックリンなどアメリカが中心となっているのだが、ストーリーが進むにつれて香港やパリなど、混乱した世界の各都市でさまざまな活動を行うことになる。また、ゲーム中に登場するテクノロジーの武器は、近未来な設定だけあって、実現しそうなものばかり。SF好きな人ならば"にやり"とすることが多いかもしれない。

隠密行動が要求されるゲーム性

ゲームの基本は3Dアクションで、任務の目的を果たすことでストーリーが進んでいく。銃器を主とした手持ちの武器で敵を倒すのだが、派手に撃ち合うだけでは先に進めないのがこのゲームの特徴でもある。通路の端にいた敵キャラクターが、こちらに気が付いて非常警報装置のスイッチを押しに走ったり(その前に倒せれば万事解決)、物音に気が付いた警備兵がこちらの様子を見にきたりするなど、常に回りに注意しながらの行動が必要になってくる。

ゲームは上司に命じられた任務を遂行することで話が進んで行くのだが、一つの任務でも複数の解決方法があり、正面突破で駆け抜けながら敵を撃ちまくることもできれば、かぎの掛かったドアを道具でこじ開けて裏から潜入することもできる。

任務を遂行するための行動は、プレイヤーがどのようにキャラクターのスキルを割り振っているかに左右される。スキルには武器スキルのほかに、コンピューター(ハッキング技術)、ロックピッキング(かぎ開けの技術)など攻撃に関係ないスキルなどもあり、それぞれ4段階までレベルアップできる。スキルはレベルが高くないと実戦ではまともに使えない。例えば、重火器のスキルがないキャラクターがロケットランチャーを持っても、よろよろしてろくに歩けない。そのため、行動を取るにしても、ハッキングが得意なキャラクターならセキュリティーシステムに潜入して警備カメラの設定を変え、ライフルが得意なキャラクターならば敵一人ひとりを狙撃するといった、キャラクターの長所を生かした攻略が必要だ。

今まで、3DアクションRPGというと、解決方法が一つしかない、フラグをこなしていくだけのものも多かったが、デウスエクスはプレイヤーの脳みそをかなり刺激してくれる。失敗した途端に「あぁっ!」と悲鳴が漏れてしまうような、緊張感に溢れた時間を過ごせるのは間違いなしだ。

Information
開発元:ION Storm社
発売元:アイドス・インタラクティブ
問い合わせ先:アイドス・インタラクティブ ユーザーサポート
052-775-8380
価格:8,800円
発売時期:2001年2月9日

A 敵が後ろを向いているならば、そっと近寄って殺すことができる
B スキルをすべて最上級に上げることはできないので、何を得意種目にするが重要だ
C ゲームが進むうちに数多くの武器が手に入るが、自分のスキルにあったものでないと意味がない

発売まで待ち遠しい! 海外産RPGの日本語版制作近況報告

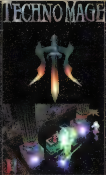
開発が確認されている海外産RPG「バルダーズ・ゲートII シャドウ オブ アムン 完全日本語版」と「テクノマージ 日本語版」の制作の現状について、各メーカーからコメントを入手することができた。今後のリリース情報も要チェックだ。

選択を迫られたとき、「日本語だったらいいのに…」と思った人も多いだろう。英語力に自信がない人のためにも早く日本語化してもらいたいものだ

バルダーズ・ゲートII シャドウ オブ アムン 完全日本語版

ようやく主要な開発作業に入りました。プログラムは英語版で完成されているので2バイト対応へはそれほど時間はかかりませんが、大変なのは翻訳です。120万単語を軽く超す膨大なテキスト量……大作の名を汚さない翻訳を心掛けつつ開発しています。「バルダーズ・ゲートII」以上のクオリティーになるようがんばりますので期待して下さい!
(株式会社セガ PC プロダクトチーム 木岡勝利 氏)

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN
Developed and ©2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Cost, Inc. and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Infinity Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.



まだ、その詳細は明かされていないテクノマージ。どのようなゲーム性を秘めているのだろうか

テクノマージ 日本語版

先行しているドイツ版はマスターアップ間近! 完全日本語版は春の訪れと共に登場します。夢と冒険、そして恋。テクノマージにはRPGの醍醐味がすべて詰まっています。魔法と科学が相対する世界で、互いの血を受け継いだ若者が、世界の崩壊を防ぐために剣を取ります。美しく神秘的なグラフィックと練り込まれた物語が、必ず皆さんを満足させることでしょう。
(エムスリイエンタテインメント株式会社 デジタル事業本部 販売・マーケティング マネージャー 小林諸生 氏)

©2000 SUNFLOWERS GmbH

AXIS

ロボット同士の激しいバトルが楽しめる韓国産3Dシューティング

今月は、韓国で製品版が発売されている3Dシューティング「AXIS」を紹介する。人型ロボットによる派手でスピーディーな空中戦が展開される作品だ。マルチプレイのサーバーを自動検索する機能が付いたデモ版がリリースされているため、白熱した対戦を手軽に楽しむことができる。　文／杉山淳一

アニメとネットワークゲーム 二つの文化が韓国で見事に融合

アジアで最もネットワークゲームが盛り上がっている韓国。この韓国で、クオリティーの高い3Dシューティング「AXIS」が発売された。このAXISはインターナショナル版の発売も予定されており、公式サイト(http://www.axisarena.net/)からデモ版をダウンロードすればだれでもマルチプレイに参加できる。マップの種類や一部のゲームモードなどに制限があるだけなので、デモ版でもゲーム自体はほぼ完全に遊べるのだ。韓国産のためチャットではハングル文字が多用されており、英語にようやく慣れた日本のプレイヤーでさえエキゾチックな気分を味わうことだろう。しかし、登場するロボットのデザインは日本のアニメーション作品に通じるものがあり、アジアのアニメ文化とアメリカ生まれの3Dシューティングが融合した作品だと言える。

はっきり言って、AXISは『機動戦士ガンダム』や『重戦機エルガイム』など、サンライズ系のロボットアニメが好きなネットワークゲーマーには特にお勧めしたい3Dシューティングだ。また、コンソールゲームの「アーマード・コア」(フロム・ソフトウェア)や「ガングリフォン」(ゲームアーツ)、アーケードゲームの「電脳戦機バーチャロン」(セガ)にハマった人にも、ぜひプレイしてほしい。今すぐ公式サイトにアクセスして最新のデモ版をダウンロードしよう。原稿執筆時点での最新デモ版(Ver.2.10)の容量は31MBだが、期待を裏切らない作品だ。

ゲームを起動すると、キャラクターの登録画面になる。ここで名前を入力してパイロットのグラフィックを選択すれば参戦準備完了だ。個人情報を入力する手間もなくゲームに参加できるシステムはありがたい。

見とれてしまうほど美しいロボットのシルエット

操作は、3Dシューティングでの定番スタイルになっている。Wキーが前進、Sキーが後退、Aキーが左への並行移動で、Dキーが右への並行移動。マウスで視点を動かし、マウス左クリックで武器の発射だ。ほかにも便利な操作として、Spaceキーを押しながら移動すればジェット噴射での高速移動になり、マウス右ボタンを押しながらWまたはSキーを押すと垂直上下移動ができる。登場するキャラクターがロボットのためか、ジャンプという動作が無いし、そもそも挙動が重力の影響を受けていない。ロボットアニメでよく目にする空中静止状態を再現しているようだ。このようなAXISの無重力感覚は、ほかの3Dシューティングには無い要素である。

ロボットの動きはかなりスムーズで、重力に束縛されないため自由自在に移動できる。空中で静止し、左右を素早く見渡して、次の獲物を探しに行く。そんな操作ができるのだ。驚くべきことに、Vキーで外部視点に切り替えてみると、なんと操縦しているロボットは、地上移動の際も歩いていない。ずっと飛行しているのだ。「それでは何のために足があるんだ?」と思うけれど、これはもう「かっこいいロボットで戦うため」だとしか言いようがないだろう。このゲームを制

カスタマイズ画面。搭載重量に制限があるため、武器と装甲の重量バランスを考慮しよう。個人戦では指定したカラーがロボットに反映されるが、チーム戦ではBLUEチームとREDチームのどちらかのカラーでロボットが表示される

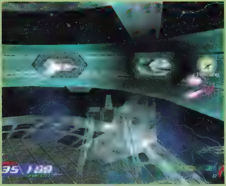
自機が倒された後の画面では、敵のロボットをじっくりと見ることができる。自機のカスタマイズの参考にしよう

ジェット噴射で高速に移動する。画面左下のゲージがジェット噴射のチャージ量で、これがゼロになると再チャージされるまで噴射できなくなる

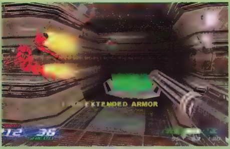
Information

OS	Windows 95／98／Me／2000
CPU	PentiumⅡ 266MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	OpenGL対応3Dアクセラレーター(VRAM 8MB以上)
HD容量	100MB以上(200MB以上推奨)
サウンド	DirectX対応サウンドカード
モデム	56kbps以上
URL	http://www.axisarena.net/

戦場にはアイテムがいくつも落ちている。これらのアイテムで弾薬の補充や装甲の強化を行う。アイテムの出現位置は決まっており、一定時間を経過すると再び出現する



ステルス用のアイテムもある。自機そのものが半透明になり、敵から発見されにくくなるのだ



地下倉庫にはワープゾーンが配置されている。チーム戦ではやみくもに動き回るよりも、敵が出現しやすい所で待ち伏せする方が効果的だ

作している人たちは、3Dグラフィックでロボットを描くことにこだわりを持っているに違いない。

確かにロボットの動きはリアルだ。移動すればボディーの突起したパーツがちょっと後方に下がるように見えるし、加速移動する際のジェット噴射ではノズル周りの遮熱パーツが広がる。プレイヤーが使用するロボットは、多種多様なパーツを組み合わせてカスタマイズでき、カラーリングも変更可能なため、戦闘中の自分のロボットの動きをじっくり見たくなる。だが、残念ながらプレイヤーの視点は1人称視点と、2種類の外部視点(しかもロボット後方からの視点)だけ。そのため、ロボットをじっくり見たい場合は、対戦中にRECORDモードを選択して戦いの模様を記録し、リプレイモード(メインメニューでF1キーを押す)で記録したファイルを再生しよう。これで自分の雄姿をじっくり確認できる。

武器の種類も豊富で、1～6キーで選択可能だ。搭載する武器の種類はメインニューのARM CENTERモードで設定しよう。なお、武器の描写にも制作者のこだわりが感じられた。例えばロケットランチャーでは、装填時の作動状態までしっかり描写されるのだ。カチっという装填音も心地よい。

破壊というよりも すがすがしいスポーツ感覚

ゲームのルールはデスマッチ、サドンデス、ロケットアリーナの3種類があり、それぞれにチーム戦モードもある。得点の計算方法に違いがある程度で、戦術としてはどれも"とにかく敵を倒す"だけだ。個人戦では、"周りがすべて敵"という緊張感が味わえるが、チーム戦では味方との連携プレイが楽しめる。『機動戦士ガンダム』のような、敵味方入り乱れた戦闘シーンを楽しむならチーム戦の方が面白い。ただし、韓国のサーバーに参加すると、チャットメッセージがほとんどハングル文字なので、味方の会話内容が分からず、連携プレイがしづらいこともある。もっとも、チーム同士での連携を重視して戦うようなプレイヤーはパスワードでロックしたサーバーを使っているようなので、解放されたサーバーでは綿密な連携を気にしなくても良さそうだ。

戦場のマップは、屋外だがビルなどの遮へい物が多いメトロポリス、廊下と広場が組み合わされた地下基地、透明なパイプで部屋をつないだ宇宙ステーションの3種類がある。ユニークなのは宇宙ステーションのパイプだ。敵が見えても、壁越しには攻撃が届かないため、ある程度接近した戦闘が中心になる。欲を言えば、ビームサーベルなど近接格闘用の武器が欲しいところだ。また、索敵していると気付くのだが、ロボットで戦っているにもかかわらずレーダー機能が無い。今後のバージョンアップで搭載されるかもしれないが、現状では素早くマウスを動かして敵を探す必要がある。これはちょっと不便に感じるが、目視がすべてという仕様と、自機が破壊されても終了条件が満たされるまでは何度でも戦場に復帰可能な点から、戦争というよりもスポーツのような感覚が強い仕上がりになっている。

最近は日本人プレイヤーが立ち上げたサーバー(ローマ字で日本語表記された名前が付いている)もよく見掛ける。当然ながら日本サーバーはPING値が低いので遊びやすい。しかし、韓国のサーバーに入って、かの国のネットワークゲームの息吹と盛り上がりを実感してみるのも一興だろう。

サーバー一覧画面。ハンクル文字の名前が付いたサーバーがほとんどだが、中には日本人が立ち上げたと思われるものもある

ハマリ度ランキング
金メダル

ゲームの全体的なクオリティーが高い。ロボットの描写とスピード感も良い。遠方から突撃し、素早く移動しながら見事に敵を破壊できると気持ちいい。デモ版として公開されているため、期間を気にせず遊べるのも評価できる。

宇宙ステーションでは接近戦が多くなる。至近距離でロケットランチャーを使うと、自機も爆風の影響を受けてしまうので注意。格闘用の兵器も欲しいところだ

VIDEOCARD

ノートパソコンでゲームの快適なプレイを可能にする nVIDIA社のGeForce2 Go

2000年11月にCOMDEX FALL／2000が開催された。当初はnVIDIA社がNV20(GeForce3)を発表することが予想されたが、同チップは2001年2月以降に先送りされ、代わりにノートパソコン用のGeForce2 Goがアナウンスされた。今回は、このノート用ビデオチップと、2001年以降に出荷されるそのほかの新ビデオチップの情報を紹介する。　文／奥谷海人

GeForce2 MXコアを採用したノートパソコン用のビデオチップGeForce2 Go。1600×1200ドットまでの解像度に対応しており、Twin View機能によってデスクトップ用のディスプレイやテレビにも出力できる

既存のノート用ビデオチップの3倍の性能を持つGeForce2 Go

2000年11月12日、COMDEX前夜のラスベガスにおいて、nVIDIA社は各国のメディアを招待してパーティーを開催。その席上で、同社としては初めてノートパソコン市場への製品投入を表明し、GeForce2 Goを発表した。GeForce2 Goは、すでにデスクトップ用ビデオチップとして発売されているGeForce2 MXのコアを採用したノートパソコン用のビデオチップ。その最大の特長は、ノートパソコン用だからといって、高度な描画機能を犠牲にしていないことだ。発熱対策を施した結果、コアクロックはデスクトップ用の175MHzから、143MHzまで引き下げられているが、そのほかはGeForce2 MXとほぼ同じ性能を保っている。つまりGeForce2 Go搭載ノートパソコンを使えば、3Dゲームが何の問題もなくプレイできるのだ。

ビデオチップの性能を利用してシステムの省電力化を実現

nVIDIA社から提供された資料によれば、GeForce2 Goの使用電力は、ATIテクノロジーズのノートパソコン用ビデオチップRage Mobility 128をわずかに上回っている。しかし発表会においてnVIDIA社は、GeForce2 Goを使えば、CPUをTransform＆Lightingの作業から開放できるため、システムの電力使用量を抑えることができると主張する。確かにそのコアとなっているGeForce2 MXの性能を考慮すると、総合的に2ワットから4ワットほどの節約になると考えられるほか、GeForce2 Goはコアクロックを低く抑えてあるので、内部使用電力もそれ相応に低いのは確かである。さらにGeForce2 Goには、常にビデオチップ内部で使用していない機能を探し、無駄があれば使用電力を低く抑える機能もある。

2001年春に東芝がGeForce2 Go搭載機を発売

東芝は、同社のオールインワン型のノートパソコンであるDynabook Satelliteシリーズに GeForce2 Goを搭載することを発表。2001年の第1四半期にはアメリカ市場に投入する予定である。会場にはそのプロトタイプが展示されており、それを使ってGeForce2 Goのグラフィックデモが行われた。発表会の前日まで、このプロトタイプを公開する予定はなかったということで、詳しい話は聞き出せなかったのだが、席上では二つのモデルが発表されるとのことだった。プロトタイプには、GeForce2 Goと16MBのDDR SDRAMが搭載されており、CPUのクロックは“1GHz未満”という仕様であった。GeForce2 Goは8MBから32MBまでのメモリーをサポートしており、東芝が開発中のもう一つのモデルはSDRAMを使用したものになると予想される。

GeForce2 Ultra用のグラフィックデモがスムーズに動作する

まず行われたのは、「BUBBLE」と呼ばれるグラフィックデモ。これはかつてGeForce 256の発表時に紹介されたもので、Cubic Environmental Mappingを使い、背景画をテクスチャーとして球体に投影するデモだ。GeForce2 Goは、AGP 4Xモードに対応しており、1クロックにつき、二つ

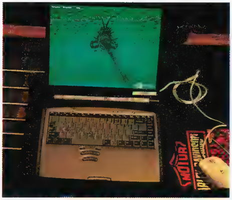
発表会で進行役を務めたnVIDIA社のモバイルプロダクトディレクター、Bill Henry氏。3D表示を利用したWebサイトが増えつつある昨今の状況を紹介し、パフォーマンスの高いノートパソコン用ビデオチップの必要性を説いた

GeForce2 Goスペック

- ・0.18μmプロセス
- ・コアクロック143MHz
- ・2ピクセルパイプライン
- ・フィルレート286Mpixel／秒
- ・8～32MB SDRAM(DDR対応)
- ・メモリークロック166MHz
- ・32／64／128ビットメモリーバス(128ビット使用時2.6GB／秒)
- ・第2世代Hardware T&Lサポート
- ・最大1,700万ポリゴン／秒
- ・DirectX 8.0対応

使用電力比較

	Rage Mobility 128	GeForce2 Go
アイドル時	0.80ワット	0.90ワット
最大消費電力	2.30ワット	2.80ワット
グラフィックアプリケーション	1.30ワット	1.09ワット
CPUの電力セービング	なし	−2.00ワット



GeForce2 Go搭載機として最初に市場投入される、東芝Dynabook Satelliteシリーズのプロトタイプ。nVIDIA社の広報によれば、東芝以外にも多くのメーカーと交渉を進めているようだ

MANIAX

のピクセルが処理される。パイプラインが2本あるので、合計で4テクセル／クロックとなる。そのため、Cubic Environmental MappingやBump Mappingのような複雑なマルチテクスチャーも、高速に処理できるのだ。

驚いたのは、GeForce2 Ultra用に制作された「TOY SOLDIERS」というデモが動作していたことだ。このデモは、膨大な数のオモチャの兵隊たちを描画すると共に、Multi TexturingやAlpha Blendingなど、負荷の高い機能をふんだんに使用している。実行するには相当高いグラフィック性能を必要とするはずだが、GeForce2 Goを搭載したプロトタイプ上で実に滑らかに動作していた。これは、従来はCPUが負担していた描画や照明効果の計算を、ビデオチップに行わせるHardware T&Lの効果である。そのおかげで、CPUは思考ルーチンなどのグラフィック表示以外の計算に専念でき、ここまでの高いパフォーマンスが実現するのだ。GeForce2 Goが並のノートパソコン用ビデオチップでないことがよく理解できる。

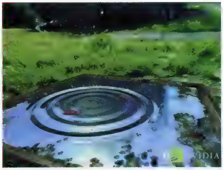
ノートパソコンでゲームが可能になればプレイスタイルも変化する

ハードコアなゲームユーザーからの支持を得ることで、現在の地位を確立してきたnVIDIA社は、GeForce2 Goでついにノートパソコン市場への参入のきっかけを作った。nVIDIA社社長兼CEOのJen Hsun Huang氏は、今回のGeForce2 Goの発表は、8年前の会社設立以来、最も重要なものであるとし、「このビデオチップが（ユーザーの）パソコンゲームへの考え方を変えてしまうかもしれない」と語っている。

GeForceチップ特有の技術であるDigital Vibrance Controlを使えば、一つ一つのピクセルの明るさを調節できる。これにより、色が少しくすんだ感じに見えてしまうTFTスクリーンでも、デスクトップのディスプレイと変わらないくらい明るい映像が楽しめるのだ。さらに、今回のデモのような、クオリティーの高い3Dグラフィックが描画できるとなれば、今まではデスクトップでしか楽しめなかった3Dゲームを、旅行先や移

nVIDIA社社長兼CEOのJen Hsun Huang氏。"モバイルゲーマーの神様"と呼ばれる日が来るかもしれない

動中でも難なくプレイできるようになるだろう。ノートパソコンを持ち寄ってLANパーティーという新しいコンセプトも生まれてくるかもしれない。"3Dゲームはデスクトップマシンで"という常識が、過去のものとなる日は近いようだ。



「POND」と呼ばれるこのデモは、Cubic Environmental Mapping技術を応用したものだが、リアルタイムで小波を立てられるようにもなっている。テクスチャーの総使用量が780MBという巨大なものだ

GeForce2 Ultra用の「TOY SOLDIERS」デモ。このデモを実行する前には「GeForce2 MXベースだから……」というHenry氏の言い訳（？）もあったが、目立った処理落ちが出るようなことはなかった

「CREATURE」はGeForce2 MX用に制作されたもので、30万ポリゴンで描かれた怪魚が泳ぎ回るデモだ。DirectX 8.0をフルサポートし、Programable Shader技術なども使用されている

COMDEXで分かった2001年のビデオカード市場の展望

ATIテクノロジーズ

ATIテクノロジーズは、2000年11月9日にRADEONシリーズの廉価版RADEON VEを発表。2001年2月に市場投入される予定で、32MBのDDR SDRAMを搭載していながら、価格を$129（US）に抑えているのが魅力的だ。マルチディスプレイをサポートしており、DVI（デジタルフラットパネル）出力にも対応している。しかし、パイプラインは1本しかなく、Hardware T&Lがサポートされていないので、残念ながらゲーマー向けとは言えない。なお、コアクロック200MHz、メモリークロック400MHzを実現した最上位チップRADEON SEが、2001年1～2月に出荷される見込みだ。

スリー・ディ・エフ・エックス

スリー・ディ・エフ・エックスはCOMDEX開催前に、Voodoo5 6000 AGPの発売中止をアナウンスした。経営方針の見直しも行われ、Voodoo4、5に搭載されているVSA-100を他社にライセンス提供する。マーケットを独占するためにSTB社を買収、ビデオカードの自社生産に踏み切ったスリー・ディ・エフ・エックスだけに、サードパーティー各社が、再び同社製品を採用するかどうかは疑問だ。期待されるRAMPAGEの発表は2001年春になるだろう。さらにMOSAICという新しいコードネームの存在も聞こえてくるが、これは、ハンドヘルドゲーム機などへの使用も見込まれる、小型のビデオチップになるという。

nVIDIA社

nVIDIA社は、COMDEXの自社ブース内でXboxのデモ機を出展。新しいグラフィックデモの展示はなかったが、MCPXと名付けられた新チップの存在が明らかになった。Xboxには、当初三つのプロセッサーが搭載されていると言われていた。インテルのCPUとnVIDIA社のビデオチップ、そしてもう一つが、このMCPXだったのだ。このチップは、オーディオやコミュニケーション、メディアやゲームパッドへの交信を統括するものになるらしく、これで"Xboxのサウンドはn VIDIA社が担当する"という以前の発表が裏付けられた。

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

AGE of EMPIRES II The CONQUERORS EXPANSION

刻々と進化を遂げる マルチプレイ戦術を分析

「Age of Empires Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰」が発売されて以来、マルチプレイでの戦術も変化してきた。基本的な戦術は「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」から大きな差は無いものの、拡張パックでの改善・追加点をうまく利用した戦術へと進化している。今回は、攻撃する際の代表的な戦術である"ラッシュ"をメインに解説していこう。

細かな変更点に対応した戦術が必要とされる

「Age of Empires Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰」(以下、AoC)では、ユニットや新機能の追加だけではなく、さまざまな点に改良が加えられているので、「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」(以下、AoK)での戦術が有効に働かないこともしばしばある。例えば序盤では、射手育成所での作成スピードが遅く変更されたために、射手を多く組み込んだ部隊を編成することが困難となった。このように細かい点に変更が加えられたので、AoC用に戦術を変えていかなければならないのだ。

攻撃の代表的な戦術である"ラッシュ"(同種類のユニットを多数生産し、それらを率いて一気に攻め込む戦術)についても同様のことが言える。以下に、AoCのマルチプレイでよく用いられているラッシュのパターンを解説していこう。

戦術パターン分析①
領主の時代での軍兵ラッシュ

ユニットの数と種類に乏しい序盤では、射手のような遠距離攻撃ユニットは脅威となる。これに対応するためのユニットが少ないため、領主の時代に数人の射手と軍兵で行うラッシュが、AoKまでは簡単で効果の高い戦術として認知されていた。しかし、このような領主ラッシュは、初心者が対応できないことや、ゲームがつまらなくなってしまうということから、敬遠される傾向にあった。そのためか、AoCでは射手の作成速度が遅くなったことで、領主ラッシュが簡単にできないようになっている。

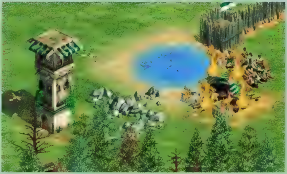
だが、この領主ラッシュも、実行する側は撃退された場合のリスクを背負っていることもあり、反則行為とは言えない。リアルタイム戦略シミュレーションでは、序盤のラッシュは、もはや定番とも言える戦術なのである。ラッシュに対しては、高い確率で行われるということを前提に、それを巧みに防ぐ戦術で対抗することが必要だ。

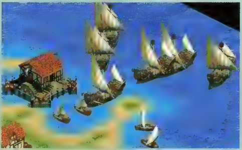
さて、AoCでの領主ラッシュだが、射手の生産に時間がかかるために、軍兵を増やして行うというのが定番となりつつある。また、射手育成所を二つ建て、短時間により多くの射手を生産するという方法もある。敵が資源採取している場所に到着したら、そこに塔を建て、町の人を15人程度倒すことができれば、領主ラッシュは成功したと言えよう。

領主ラッシュの目的は、敵の進化スピードを遅らせることにある。従って、敵の拠点近くで木や金などの採取を行っている町の人を重点的に狙い、1人でも多く倒そう。敵の資源採取を遅らせることによって、自分と相手との間に文明進化の差をつけることができれば、城主の時代以降でその差が大きく広がっていくことになる。

領主ラッシュの対策としては、戦士育成所を早めに二つ建設し、ある程度の戦力を確保しておくといい。領主ラッシュの目的は、施設の破壊ではなく、

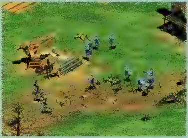
ラッシュ対策として、採掘所の近くに塔を建設しておくのもいい。二つの塔を建て、互いにカバーできるようにしておけば万全だ





ガレー船でラッシュを行い、海戦に勝利すれば、城主の時代に入るころには、相手の港付近まで攻め込むことができる

Information	
開発元	:Ensemble Studios社
発売元	:マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	:マイクロソフト株式会社 03-5454-2300
発売時期	:発売中



これは少し遅い時間帯でのラッシュだ。人数が多い分、成功率が高い反面、反撃も受けやすくなる。ラッシュを仕掛ける相手よりも、自分の文明がより速く進化していると判断したときに実行しよう

町の人を倒すことにあるので、伐採所や採掘所の近くに軍兵を置いておけば、敵もラッシュがしにくくなる。ラッシュを仕掛ける側と受ける側が同程度の被害を受けるのであれば、ラッシュはあまり行われない。それ以前に、成功しないと判断される領主ラッシュはほとんど行われないものなのだ。

戦術パターン分析②

斥候を使ったラッシュ

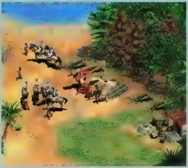
AoK以降、「領主の時代になったら、すぐに城主の時代へ進化する」という進化パターンが良いとされてきた。領主の時代には作成できるユニットが少ないため、暗黒の時代から資源の採取に当たっている町の人を多めに作成して、すぐに城主の時代へ入れるくらいの資源量を確保するのである。

このことから、領主ラッシュは、領主の時代に入った直後のゲーム開始13分ごろに行われることが多い。軍兵を使う以外にも、斥候を使って、ゲーム開始16分ごろにラッシュを行う戦術もある。軍兵ラッシュが敵の進化を遅らせるのを目的とするのに対し、斥候ラッシュの目的は敵の拠点をある程度壊滅することだ。

斥候ラッシュは、AoCで追加されたテクノロジー“血統”を活用した戦術である。血統は、騎兵ユニットのHPを20増加させるもので、領主の時代から低コストで開発できるテクノロジーだ。HPが65となった斥候は、簡単に倒されにくい上、生産コストも安いというメリットがある。また、斥候は移動速度が速いので、離れた地点からでもすぐに前線へ駆け付け、戦闘に参加することが可能だ。

斥候ラッシュを防ぐためには、壁をじゅうぶんに張り巡らせることと、槍兵を用意しておくことが重要になる。AoCでは壁の設置にかかる時間が短縮されたので、領主の時代では壁の設置が比較的楽に行えるようになった。しかし、町の中心の建設コストに石材が必要になったことや、塔の重要性も高いことから、AoCでの石材は貴重な資源となっている。このため、あまり無計画に壁を設置して、城や塔を建てるための石材が不足するような状況は避けたい。

斥候に対して強い槍兵を用意するのも、効果的な対応策の一つだが、相手のラッシュを見てから槍兵を作成し始めたのでは遅い。また、行われるかどうか分からない斥候ラッシュのために序盤から一定数の槍兵を用意しておくことは、資源量の都合などから実際には困難である。



斥候によるラッシュでは、攻撃態勢への変更を必ずしておこう。攻撃力の少なさは移動力と数で補うのだ

戦術パターン分析③

町の中心ラッシュの弱体化

チュートンが用いる町の中心ラッシュは、町の中心の射程範囲を有効に利用して、塔の代わりに使っていくというものだ。町の人を生産できることから、前線部隊を築くのが簡単であるというメリットがある。また、町の人を駐留させて町の中心の攻撃力をアップさせたり、鉄工所でテクノロジーを開発して射程を伸ばしたりもできた。

AoCでは、この町の中心に対して修正が加えられ、事実上町の中心ラッシュはできないものとなった。町の中心を建設するコストに石材100が加えられたために、多くの数を建設できなくなったことと、鉄工所での矢の飛距離を伸ばすテクノロジーが町の中心に対して効果を及ぼさなくなったことが大きな要因だ。特に町の中心の射程が6に固定されてしまったことは、チュートン以外の文明にも大きく影響している。序盤でのラッシュだけでなく、中盤以降で町の中心に避難することの効果が薄れてしまったのだ。

また、町の中心を建設する時間が城と同程度まで引き伸ばされ、前線を築くときだけでなく、本陣が壊滅した後の戦力の立て直しにも影響するようになった。

以上のことから、町の中心を前線に設置する戦術はAoCではあまりお勧めできない。町の中心周辺に塔や城を防御施設として設置しておく、本来のスタイルに戻ったと言える。

ちょっと地味な画面だが、塔と町の中心から無数の矢が放たれている。AOC以降の町の中心は弱体化したので、このように町の中心が前線に建設されることは減るだろう

町の中心と同様に、スコーピオンにも射程の修正が加えられた。しかし、ケルトのスコーピオンラッシュでは、その猛威は衰えていない

Blizzard

「DIABLO Ⅱ」には、ゲームをひととおりクリアした上級者を対象にした“ハードコア”というゲームモードが用意されている。あまりにもシビアな難易度であるため、初心者には不向きだが、通常のゲームモードでは物足りなくなった猛者にはぜひプレイすることをお勧めしたい。今回はこのハードコアの魅力を紹介すると共に、攻略するためのノウハウを伝授しよう。　文／川崎政一郎

DIABLO Ⅱのハードコアモード解説

キャラクターの死は永遠の別れを意味する

ハードコアモードの特徴を一言でいうと、“一度死ぬともう二度と復活できない”ということである。どんなにキャラクターレベルを上げていようが、最高級のレアアイテムで身を包んでいようが、死んだ時点ですべては水の泡と化すのだ。

これまで、パソコンゲームは進化するのに伴い、ゲームシステムも複雑化していくのが一般的であった。特にRPGでは、ゲームシステムが複雑化するにつれてプレイ時間が膨大になり、クリアするまでに1、2ヵ月かかることは珍しくない。そのようなゲームにおいて、死亡した時点で終わってしまうというシステムは、プレイヤーにはなかなか受け入れられないだろう。リアリズムを追求し過ぎるあまりにゲーム性が損なわれてしまうのは、本末転倒なのだ。従って、たいていのRPGでは、たとえ死んでしまっても、多少のペナルティーを受ける代わりに何らかの方法で復活できる。もしくは最後にセーブしたところからやり直せるようになっている。

しかし、「DIABLO Ⅱ」のハードコアでは、死は育て上げたキャラクターとの永遠の別れを意味する。凶悪な難易度に思えるかもしれないが、昔のゲームではそれほど珍しいことではなかった。例えば、コンピュータRPGの元祖と言われる「WIZARDRY」では、最初に作ったパーティーが迷宮の深部で全滅してしまうと、新しいパーティーを作るまで死体の回収は不可能だった。また、WIZARDRYよりも前に「ROGUE」「NETHACK」というコンピューターRPGがあったが、この2作品ではさらに厳しく、キャラクターが死んだ時点でゲームは終了した。

これらの作品は、そのような厳しい条件でありながら、プレイヤーから大きな支持を得られた。その理由は、死の恐怖を上回る楽しみや緊張感にプレイヤーが魅力を感じたからにほかならない。常に死(キャラクターロスト)が身近であることを認識した上で、リアルなロールプレイを楽しみたいという需要は、現在でもあるはずだ。そのような人にとって、DIABLO Ⅱのハードコアは、まさにうってつけである。

ハードコアの基礎知識

DIABLO Ⅱの初心者は、いきなりハードコアをプレイしようと思っても、キャラクターを作ることはできない。Normalモードのディアブロを倒すことによって、初めてキャラクター作成時にハードコアが選択できるようになるのだ。ちなみに、Realm(Closed)とOpenのどちらのキャラクターでもハードコアの選択は可能である。

一度ハードコアで作成したキャラクターは、通常モードへ変更することはできない。また、通常モード

ハードコアでプレイしている様子。ハードコアは遊ぶ人を選ぶが、吸引力がある。もしかすると、プレイヤーは二度と通常モードがプレイできなくなるかもしれない

Realmの中には、ハードコアプレイヤーが集まるチャンネルもある。赤い名前のキャラクターがずらりと並んだ画面は壮観で、チャットルームに流れる音楽の印象も変わってくるから不思議だ

Information

開発元	：Blizzard Entertainment社
発売元	：株式会社カプコン
問い合わせ先	：カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格	：9,800円(英語版は8,800円)

© 2000 by Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo is a trademark and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Havas Interactive, Inc. in the U.S. and/or other countries.

from Far East

のゲームに参加することもできないため、完全に独立した形となっている。つまり、通常のキャラクターからアイテムなどの資産を引き継ぐことは無理なので、一から始めるのだ。なお、パーティーを組むことやアイテムの受け渡し、PKなどは通常モードと変わるところはない。

battle.netのチャット画面に表示されるハードコアキャラクターは、通常モードと違って戦闘体勢を取っており、名前が赤く表示されるので、非常に目立つ。また、Normal／Nightmare／Hellのディアブロを倒した際に得られる称号は、ハードコア独自のものが用意されている(表参照)。最高位であるKing／Queenのキャラクターを作るのは並大抵のことではなく、チャットルームに居るだけでプレイヤーから注目されるだろう。

そして、残念ながら死亡してしまった場合は、幽霊の姿になって、二度とそのキャラクターでプレイすることはできなくなる。幽霊でもチャットルームの発言は可能なので、ハードコアプレイヤーが集まるチャンネルでは、時折志半ばにして倒れた戦士の悲痛な叫び声が聞こえるはずだ。

真の協力プレイこそが生き延びるためのかぎだ

DIABLO Ⅱが発売されて半年が経過し、今となっては大半のなぞが解明されてしまった。悪く言えば、通常モードのキャラクターは適当に戦っていてもレベル60くらいまではどんどん強くなり、だれでもいつかはゲームをクリアできる。そこまで強くなってしまうと、仲間との連携を必要としないし、マルチプレイでも、ソロでも楽に進めるだろう。

ハードコアでディアブロ討伐時に得られる称号

	Barbarian／Necromancer Paladin	Amazon／Sorceress
Normal	Count	Countess
Nightmare	Duke	Duchess
Hell	Baron	Baroness

しかし、ハードコアはそんなに甘くはない。戦術的にソロの方が向いているNecromancer以外のクラスは、死ぬ危険性を減らすために仲間とパーティーを組み、常に連携に気を配らなければならないのだ。皮肉なことに、ハードコアに触れて始めてパーティープレイの楽しさを知った人も多い。そして、死線を共に越えた仲間とは、本当の絆を感じることができるだろう。実際のところ、ハードコアのコミュニティーは仲間同士の結束が非常に強いように見える。

また、ゲームシステム上の変更点は、死亡時からの復活を不可能にするということだけだが、ハードコアで実際にプレイすると、キャラクターの育て方からプレイスタイルまで大幅に変わる。敷居が高いことは否めないが、DIABLO Ⅱプレイヤーにはぜひチャレンジしてほしい。ハードコアを一度もプレイせずにやめてしまうのはもったいなさ過ぎる。

まずは、ハードコアのNormalをクリアすることを目標にしてみよう。少なくとも、通常モードのHellよりは数段難しいはずだ。ちなみに筆者は、ハードコアを体験してから、通常モードではまったく遊ばなくなってしまった。

通常モードとは別に、ハードコア独自のランキング(ラダー)も用意されている。死亡したキャラクター名は灰色で表示されていて、どんなにレベルを上げても死の恐怖からは逃れられないことがうかがえる

筆者はキャラクターをレベル56まで上げ、ハードコアをだいたい理解したと思い込んでいた。しかし、調子に乗り、移動速度が遅くなるという理由で横着して、よろいと盾を外して走っていたところ、敵に囲まれてあっけなく即死……。これほど情けない死に方はない

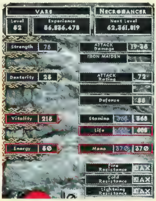
ハードコアを生き抜くためのTips集

絶対に死ぬわけにはいかないハードコアでは、同じDIABLO Ⅱの通常モードよりもかなり慎重にゲームを進める必要がある。ここでは、ハードコアを生き抜くための七つのTipsを紹介しよう。

Tips1 ステータスはVitalityを重視せよ

一度死んだら、それが直ちにキャラクター消失につながるハードコアにおいて、ライフの量は何よりも重要だ。従って、できる限りVitalityにステータスを注ぎ込んでライフを上げておくと、死亡する確率がだいぶ下がるだろう。Executioner SwordやOrnate Armorなど、装備条件が極端に高いアイテムを使わないクラスの場合は、半分以上のボーナスポイントを割り振っても構わない。

また、アイテムの装備条件を40%軽減するマジックアイテムやレアアイテムを確保できれば、必要となるStrength(以下、STR)とDexterity(以下、DEX)は低くて済むので、その分のボーナスポイントをVitalityに割り振ることができる。そして、終盤以降、高級マジックアイテムが増えてきたら、装備条件を軽減するアイテムを含めてステータス配分に気を配っていこう。



特異な例だが、このNecromancerのキャラクターでは、通常モードに比べてライフとマナの数値の割合が逆転している点に注目してほしい。マナの消費量が少なくて済むCurse系のキャラクターなので、この配分でも問題なくプレイできる

Tips2 アイテムを選ぶ際の重要ポイントはこれだ

アイテムを選択する場合、攻撃力を多少上げるものよりは、ライフや抵抗力を上げるものを選んだ方が安定性は増す。この点を除けば、基本的にアイテムを選ぶ基準は通常モードと変わらないが、特に重要な部分を再確認していこう。

まず、ゲームの序盤では、装備するためのレベル制限がないユニークアイテムや、レベル制限がかなり低めに設定されているセットアイテムが重宝する。また、意外と便利なのが、魔法のダメージを軽減する効果を持つアイテムだ。これを使えば、Fire WallやMeteorといった連続ダメージを与える攻撃を受けても、毎回ダメージが軽減される。この効果が合計5ポイントくらいあれば、終盤でも有効だ。

中盤以降は、装備に必要なSTRが55と低い割に、Defense(以下、DEF)値が高いMage Plateがどのクラスでも役立つだろう。レベル30強のキャラクターであれば、Act1の五つめのクエスト(任意の武器/防具を1個だけレアアイテムに強化する)でこのアイテムを試すと大化けする可能性があるので、何個持っていても足りないくらいだ。また、生き延びるには移動速度も大切なので、アイテム選択時には鎧(よろい)の移動負荷にも気を配りたい。DEF値が最も高いOrnate ArmorやTower Shieldが、常にベストチョイスとは限らないのだ。

そして、使わなくなったアイテムは、小まめに荷物持ち用の別キャラクターへ移動させておこう。死亡時に回収できるアイテムは実際に装備していたものだけで、インベントリーや保管箱に置いてあるものは不可能だ。ただでさえ慎重に進む必要があるハードコアで、新規キャラクターから始める際に、アイテムがあるのとないのとでは難易度がまったく違ってくるのである。

キャラクターを作って間もないころは、基本性能よりも特殊効果に注目してアイテムを選ぼう。例えば、画面の"The Iron Jang Bong"は1～25の追加ダメージを持つので、ほかに同系統の効果があるアイテムを幾つかそろえれば、NormalのAct1に登場する敵はほぼ一撃で倒せる

Tips3 チャットを有効利用してミスを防ごう

パーティープレイの際には、仲間との連携を重視するために、チャットでの連絡を小まめに行おう。例えば、強力なユニークモンスターが出現した時や、敵が大勢いて緊急脱出用にTown Portalを出した時は、注意を呼びかけることで危険を回避することができる。これは基本戦術とも言えるが、ハードコアの場合は特に徹底したい。自分の一つのミスが、仲間のキャラクターを消失させることにもなりかねないのだ。

DIABLO Ⅱはアクション性を重視したゲームなので、チャットを含めた他人とのコミュニケーションは必要不可欠ではない。しかし、チャットの重要性を理解しているプレイヤーは、それだけでも生存率がだいぶ変わってくるはずだ

Tips4 最も手ごわいのはLightning Enchantedだ

ユニークモンスターが持つ属性の中に、“Lightning Enchanted”というものがある。この属性を持つモンスターは電撃系の攻撃を行う。こちらの攻撃を受けるたびに全方向へCharge Boltを乱射するので、Lightning Resistの低いキャラクターにとっては驚異だ。通常のモンスターの中に紛れていることも多く、特に接近戦でキャラクターがうっかり攻撃して即死してしまう悲劇が後を絶たない。この攻撃を防ぐには、Lightning Resistを最大まで上げ、以下の点に注意して戦おう。

①一撃のダメージが高いスキルで攻撃する

反射する電撃の数は、受けたダメージ量とは関係なく、攻撃を受けた回数分だけ発射される。そのため、一撃のダメージが高いスキルを用いて少ない攻撃回数で倒す方が、敵が発射する電撃数は少なくなるのだ。逆に、手数の多さで勝負するスキルとは非常に相性が悪い。例えば、スキルレベル20のZealやBlizzardなどを使用するのは自殺行為だ。

②ペットを盾にする

各種GolemやValkyrieなどを1体でも隣接させておくと,かなりの数の電撃を身代わりで吸収してくれる。その間に遠距離攻撃を行えば、ある程度安全な状態で倒すことができる。普段はまったく使えないBone Prison(おりを召喚して敵を囲むスキル)も、この時ばかりは大活躍する。

ごくまれに、Multiple ShotとLightning Enchantedの両方の属性を併せ持つユニークモンスターが登場する。直撃を受けると、レベル80を超えたキャラクターでも即死するほどの攻撃力を持ち、ある意味ディアブロよりも強い、影のラスボスと呼ばれている。見たら迷わず逃げろ

Tips5 回線状況が悪い時は無理をせずに出直せ

DIABLO Ⅱが発売されて半年以上経過しているが、いまだにRealmが不安定になることは多い。自分自身のミスならまだしも、ラグのせいでハードコアのキャラクターを失った場合は、死んでも死にきれないだろう。回線の調子が悪い時はゲームを作り直すか、どうしても駄目な時は素直に時間を置いて再度チャレンジするのが良い。

ゲーム中に突然回線が重くなった場合は、手持ちのポーションをガブ飲みしてから“Escキー→Quit Game”でゲームを抜けるのが得策だ。邪道ではあるが、一刻を争うような状況では“Altキー＋F4キー”でゲームを強制終了するといった荒技も使える。

また、メモリー搭載量が少ないパソコンを使用している場合は、新しいエリアへ行った時に地形やモンスターのデータを読み込むため、動作が少し重くなる。その間は立ち止まって、ハードディスクのアクセスランプが消えるまで待とう。

Tips6 仲間がいれば死んでもアイテムは回収できる

死亡して二度とそのキャラクターでプレイできなくなっても、装備していたアイテムだけは回収できる可能性がある。アイテムのLoot権をオンにした仲間がいる時は、死亡した画面のままじっとしていよう。慌ててEscキーを押してゲームを抜けてしまうと死体は消えてしまい、回収は不可能になる。

ただし、パーティー編成画面では、そのキャラクターがいるエリア名しか表示されないために、死体を発見するのに少々時間がかかる。死亡するとゲーム内でのチャットも不可能になるので、ICQなどのコミュニケーションツールを使って死体の場所を伝えると良いだろう。ハードコアを長く続けているプレイヤーは、キャラクター消失の辛さをよく知っているためか、パブリックゲームで一緒になった見知らぬ人に対しても、Loot権を与えている人が多い。しかし、アイテムを持ち逃げされる可能性がないとは言い切れないので、できれば信頼できる友達とパーティーを組む方が安全だ。

通常モードのパブリックゲームでは、死体からのLoot許可をオンにする人はまずいないだろう。ハードコアの場合は、どうせ死亡時にアイテムをロストするのなら、他人に有効利用してもらう方が良いと思うのかもしれない

Tips7 知らない相手はすべてPKだと思え

Act4の町を外に出た所は、細長い一本道になっていている。町を出た瞬間にHostile宣言を行われ、別にいるPKの仲間に前を塞がれると、身動きができなくなり、非常に危険だ。LeapやTeleportなどですぐに脱出しよう

ハードコアでのPKは、PKを行う側のリスクも大きいので、プレイヤーの多くは自分の腕に相当な自信を持っている人だ。実際に発生しているPKの手口を幾つか紹介するので、有事の際に備えよう。

まず、PKを行うためには、Hostile宣言をする必要があるが、これは町に居る時にしか行えない。言い換えると、自分が町からアクセスし易いエリアに居る場合は、いざという時に準備を整える間もなく攻撃される可能性が高いということだ。知らない相手とパーティーを組む場合、WayPointやTown Portalの近くに居る時は常に注意しよう。

また、スキルの時間差を利用したPKもある。最初は一緒に遊んでいたプレイヤーが、HydraやBlizzardなど、しばらくの間効果が持続するスキルを使い、その直後に町へ戻ってHostile宣言をする。この場合、すでに出現しているHydraたちも敵対扱いになるので非常に危険だ。似たような手口で、ConversionやThornを組み合わせた方法もある。

そのほかにも、モンスターが大量にいる所でTown Portalを出し、安全であることを装って他人をおびき寄せるなど、さまざまなPKの手口がある。共通して言えるのは、どんな時も警戒しすぎて損はないということだ。

EVERQUEST THE SCARS OF VELIOUS

新大陸の全貌を暴く! EVER
氷河に包まれた

EQファン待望の新拡張パック、「EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS」がついに発売された。氷によって閉ざされていたなぞの大陸"Velious"への道が、われわれ冒険者の前に開かれたのである。今回は、この拡張パックの概要やバックグラウンドストーリーに加え、冒険を楽しむために役立つZone情報などをお届けしよう。 文／下村隆善

ベータテストで判明した拡張パックの概要

神秘のベールに覆われたVelious大陸

「EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS」(以下、SoV)は、2000年4月に発売された「THE RUINS OF KUNARK」(以下、RoK)に続く拡張パック第2弾である。新たな冒険の舞台となるVelious大陸は、亜熱帯のKunarkとは趣の大きく異なる極寒の地となっている。外界からは氷河と嵐によって遮断されているため、Norrathの世界では秘境中の秘境に位置付けられている地域である。

ベータテストで得られた情報では、Velious大陸には全部で19のZoneが存在する。雪原のフィールドや氷のダンジョンをはじめ、ドラゴンたちの根城やいくつかの異世界などが含まれており、筆者の予想以上にバラエティーに富んだ構成となっている。また、気象条件にふさわしい新種の動物やモンスターも多数登場するので、冒険者の目を楽しませてくれるだろう。

なお、SoVで対象とされているキャラクターレベルは35前後であると事前にアナウンスされていたが、実際にはレベル50以上の冒険者に適したZoneも多いことが明らかになった。レベル55以上のパーティーでなければとうてい攻略できないようなダンジョンが少なくとも三つは存在し、さらにこれとは別に二つの異世界(Plane of GrowthとPlane of Mischief)が用意されている。SoVでは、すでにレベル60に到達してしまった人にも歯ごたえのある冒険が約束されているのだ。

また、Velious大陸には天空の神Veeshanの生み出したDragonと、戦いの神Rallos Zekが作り出したGiantの2大勢力が存在し、互いに抗争を繰り返しているという設定になっている。従来のNorrathの世界ではDragonとの遭遇は非常にまれであったが、SoVではより多くの冒険者に彼らと戦うチャンスが用意されているのだ。

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

Veliousは、歴史的に見るとDragonの故郷ともいえる大陸だ。フィールドに相当するZoneには多数のDragonが生息しており、奥地へと足を踏み入れれば、必ず彼らと遭遇することになるだろう

外観の異なる防具が6セットも用意される

拡張パック第1弾のRoKでは、レベル上限の拡張や新種族Iksarの追加といった、基本システム面での変更があった。今回のSoVでは、残念ながらそういった大幅なシステムの変更はない。しかし、プレイヤーにとってうれしい修正点がいくつも見られる。

まず注目してもらいたいのは、新しいグラフィック(外観)を伴った防具の追加である。従来のEQでは、種族別にCloth／Leather／Chain／Plateという4タイプの外観が用意されていた。今回のSoVでは、これとは見た目の異なる防具が6セット追加されている(Leather／Chain／Plateがそれぞれ2種類ずつ)。入手方法は、NPCを倒すか、クエストを行うという従来の方式と同じで、その難易度に応じて性能も違ってくる。究極の防具が手に入るクエスト(エピッククエストの防具版?)も用意されるということなので、大いに期待したい。なお、以前はVelious大陸の中でだけ機能する特殊な武器の導入が検討さ

QUEST拡張パック最速攻略情報
VELIOUS探索行

ベータテストでの取材で得られた、新しい武器や防具のグラフィックの一部を紹介しよう。6セットのバリエーションが追加された防具は種族ごとに外観がそれぞれ違うので、それを身に付けた冒険者を見るのは非常に楽しい

れていたが、残念ながらこれは実現されず、武器に関しては通常のマジックアイテムが追加されることになった。

新たな呪文とスキルで変化する各職業の戦術

魔法を扱う職業にとって最も気になる、呪文についても触れておこう。SoVでは、各職業につき最低でも6種類の新呪文が追加される(レベル34／39／44／50／55／60にそれぞれ一つ)。冒険者をBind地点へとテレポートさせるTranslocate(WIZ)や、STR／DEX強化とHP上昇がセットになったFocus of Spirit(SHM)、パーティメンバーをWerewolfへと変身させるBoon of the Garou(ENC)などはその一例だ。これらの呪文はRoKのときと同じく、NPCを倒すことで手に入れることができる(一部はVelious大陸で購入可能)。戦術を大幅に変えるような強力な呪文も多いので、積極的に冒険に出掛けて入手してもらいたい。

ちなみに、PALなどのコンボクラスには新たな専用呪文に加え、専業戦士だけが使うことのできたDiscipline(奥義)も追加される予定だ。新呪文を大まかに確認した印象では、かなりのパワーアップが期待できそうである。一方、専業戦士に大きな変更点はなく、いくつかの新Disciplineが追加される程度にとどまっている。

実際のベータテストでは、そのほかにもさまざまなうわさ話を耳にした。信用度はさほど高くないが、面白い話を一つ紹介しておこう。SoVでは、当然ながら多数のクエストが追加される。しかし、その中には、NPCの軍団が突如出現して動き出すといった特殊なクエストも存在するというのだ。これが本当ならば、GMが用意した特別なイベントでしか味わえないようなダイナミックな冒険を、より多くの人々が楽しめそうである。

厳冬の地Veliousでは、このような雪原を中心とした景観が広がっている。もちろん、それだけではなく、温暖な気候が維持された不思議な地域や、古代遺跡に似たドラゴンの都市など、一風変わった景観も用意されている

Velious大陸に秘められたバックグラウンドストーリー

以前からEVERQUESTをプレイしている人にとっては、Norrathの世界に新しい大陸が突然姿を現したことになる。ここでは、そうした点を違和感なく説明してくれるストーリーラインを紹介しよう。想像力をかき立てられる面白い記述もいくつかあるので、ぜひとも冒険の前に目を通してもらいたい。

最初にNorrathへ降臨した神は、水晶の竜の姿をしたVeeshanである。彼女はその強靭な爪で大地を作りだし、そのうちの一つであるVeliousを氷河と嵐によって閉ざした。そして、この地に彼女の子供たち、つまりDragonを住まわせたのである。これが"うろこの時代"(Age of Scale)の始まりである。

うろこの時代はおよそ1000年ほど続いたといわれている。伝承によれば、Dragonたちはこの時代にさまざまな魔法を習得したそうである。また、Dragonの一族を統治する"Claws of Veeshan"という評議会が形成され、今日にまで至っている。

うろこの時代の終わりには、ほかの神々によってNorrathの地にさまざまな種族が生み出された。この時、Veeshanの血を引くDragonの一部は、ほかの種族を支配するためにVeliousの地から去っていった。これが、現在"Ring of Scale"として知られているKunark大陸のDragonたちである。

太古の時代(Age of Elder)になると、Rallos Zekが作り出したOgreやGiant、Goblinたちが勢力を伸ばし、Norrathの大部分を制圧した。しかし、彼らがPlane of Earthへと侵攻を開始すると、ほかの神々の猛反発を受け、壊滅させられてしまった(その名残は、現在のEverFrostでも見ることができる)。わずかに生き残ったGiantの一部は、Velious大陸へと避難した。それがKromrif族とKromzek族である。

Kromrif族は遊牧生活を営み、Velious大陸のEastern Wastesをその支配下に置いた。一方のKromzek族は、Great Scar of Veeshanと呼ばれていたDragonの土地を制圧し、Kael Drakkalというとりでを兼ねた都市を建設した。Velious大陸におけるDragonとGiantの終わることのない対立は、こうして始まったのである。

時を同じくして、Dwarfの船がこのVeliousの地へ漂着した。彼らはClaws of Veeshanには見つからなかったが、Kromrif族に襲撃されてしまった。そこで、地下に身を隠し、Thurgadinという要塞を建設した。これがColdain族の成り立ちである。

その後、長きにわたってVelious大陸に近づく者はおらず、人々の記憶からも忘れ去られていった。しかし、Gnomeの発明家の手で開発された砕氷船によって、再びVeliousの地が発見されたのだ。

SoVのZone一覧

フィールドZone

名称	省略名
Cobalt Scar	cobaltscar
Eastern Wastes	eastwastes
Great Divide	greatdivide
Iceclad Ocean	iceclad
Wakening Land	wakening
Western Wastes	westwastes

タウンZone

名称	省略名
Icewell Keep	thurgadinb
Kael Drakkal	kael
Skyshrine	skyshrine
Thurgadin	thurgadina

ダンジョンZone

名称	隣接するZone
Crystal Caverns	Eastern Wastes
Dragon Necropolis	Western Wastes
Frozen Shadow	Iceclad Ocean
Plane of Growth	Wakening Land
Plane of Mischief	現在のところ不明
Siren's Grotto	Cobalt Scar
Sleeper's Tomb	Eastern Wastes
Temple of Veeshan	Western Wastes
Velketor's Labyrinth	Great Divide

Velious大陸交通案内

Velious大陸には全部で19のZoneがあり、六つのフィールドZone、四つのタウンZone、九つのダンジョンZoneという構成になっている。まず最初に、このページでVelious大陸への行き方と各Zoneのつながりを解説しておこう。

Velious大陸のフィールドZone一覧

Velious大陸には、DragonとGiant、これにDwarfを加えた3大勢力がひしめいている。地形的には、中央部にあるVeeshanが残した爪跡(巨大な谷)を境に、東側がGiant、西側がDragon、そして北側がDwarfの領域となっている。これを各Zoneの相関図と照らし合わせ、もう少し詳細に解説してみよう。

まず、大きな境目となるのがWakening Landだ。ここから西側、つまり、SkyshrineやCobalt ScarはDragonたちの領域であり、Western Wastesが彼らの本拠地となっている。逆に、Kael Dakkalから東はGiantのKromrif族とKromzek族の勢力範囲だ。そして、Eastern Wastesの北にあるGreat DivideはDwarfのColdain族の領域に相当し、そこに隣接するThurgadinが彼らの町となっている。

全体の傾向としては、フィールドZoneは東から西へ向かうに従って、よりレベルの高いNPCが出現する。基本的にすべて徒歩で往来可能となっているが、SkyshrineやKael Dakkalは町ともダンジョンとも受け取れる特殊なZoneなので、注意してもらいたい。多くの冒険者は、ここを通過するためにInvisiblityなどの透明化の呪文が必要となるだろう。このあたりの事情については、p.121の解説も参照してほしい。

また、このマップでは省略されているが、Cobalt ScarからWestern Wastesへ行くには、Siren's Grottoというダンジョンを経由しなければならない。各ダンジョンの詳細についてはまだまだ未解明の部分が多いので、次回以降に紹介していく予定だ。各Zoneの名称とそれぞれのつながりを覚え、それを自分の目で確かめるための冒険をぜひ計画していただきたい。

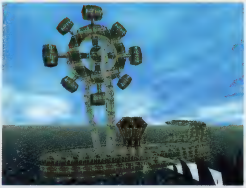
Velious大陸への行き方

Velious大陸へは、船を利用するか、グループゲートの呪文を使って訪れることになる。船を使う場合は、Gnomeが建造した砕氷船に乗り継ぐためのいかだがNorth Roから出航しているので、これに搭乗すれば良い。たどり着く先はIceclad Oceanとなっている。ちなみに、航路は1種類しか存在しないので、RoKのときのように種族や信仰などの属性を気にする必要はない。

また、通常タイプのグループゲート呪文が、DRU／WIZ共にそれぞれ3種類ずつ用意されている。これらの呪文はRoKのときと同様に、North KaranaのGypsyの野営地と、South RoのDark Elfの野営地にて購入することができる。その名称と行き先を表にまとめておいたので、参考にしてもらいたい。DRUとWIZで特別な区別はなく、どちらでも同じ場所に到達するようになっている。なお、出現地点のうち、Iceclad OceanやGreat Divideは比較的安全だが、Cobalt Scarは若干レベルの高いモンスターが周囲をうろついているので、注意が必要だ。グループゲート呪文を唱える前に、パーティーメンバーに透明化の呪文をかけておくと良いだろう。

グループゲート呪文一覧

テレポート先のZone名	到着先の座標	呪文レベル	呪文名(DRU)	呪文名(WIZ)
Great Divide	(−3766、3651)	44	Circle of Great Divide	Great Divide Portal
Cobalt Scar	(−1065、−1634)	44	Circle of Cobalt Scar	Cobalt Scar Portal
Iceclad Ocean	(−630、4925)	34	Circle of Iceclad	Iceclad Portal



これがGnomeの発明した機械仕掛けの砕氷船である。出航する時には上部に備え付けられているハンマー付きの車輪を海中に沈め、それを使って氷を砕いて進んでいくのだ

Velious東部

ここからは、Velious大陸を構成する六つのフィールドZoneを紹介していく。Location(座標)やハンティングスポットの情報もお伝えするので、冒険の役に立てば幸いである。まずは、Velious大陸の玄関口であるIceclad OceanとEastern Wastesを解説しよう。

Iceclad Ocean (iceclad)

Location情報

船着場	(5320、385)
グループゲート出現地点	(−630、4925)
Frozen Shadowへ	(1705、2830)
Eastern Wastesへ	(−4495、10700)

Velious大陸探索の始まりの地

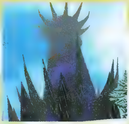
Iceclad Oceanには三つの島が北から南へと連なっており、周囲の海には氷山が点在している。Northern Roから船に乗り込むと、この三つの島のうちの最も北側にある島へたどり着く。船着場の周囲には町などはないが、Gnomeの海賊やGnollの集落がいくつか点在している。Gnomeの集落には新呪文の一部を販売しているNPCがいるので、魔法を扱う職業の人なら必ずチェックしておこう。

別の島へ渡るには、島の間に浮かぶ氷山を利用するのが一般的だ(氷山をジャンプして渡る)。もちろん、泳いで渡っても構わないが、深海には狂暴なTurtleが潜んでいるので、島のそばから離れ過ぎない方が良いだろう。

このZoneでは、主にDire WolfやSnow Cougar、Snow Darvish(骨の破片をまとった亡霊)、Frost GiantなどのNPCが登場する。レベル的には30～40前後の冒険者に適しており、Velious大陸の中ではかなり安全な地域だ。ただし、銀行などがないため、冒険の拠点とはなりにくい。おそらく、多くの人がここよりもThurgadinを手軽な狩場として選択するだろう。

ダンジョン情報

三つの島のうち、中央の島には、巨大な塔が存在している。これが、ダンジョンFrozen Shadowだ。内部は七つの階層で構成されており、上の階へ登るにはかぎが必要になる仕組みとなっている。BefallenやHowling Stonesのようなタイプのダンジョンを想像してもらえば、分かりやすいかもしれない。トラップやなぞ解きの要素は多いが、対象レベルは35～50で、攻略は比較的容易である。


氷の大地にそびえ立つ不気味な塔がダンジョンFrozen Shadowである。塔の周囲をくまなくチェックすると、鏡に似た形状の入り口が見つかるはずだ

Frozen Shadowでは、各階層にかぎを持ったボス的なNPCが存在する。ただし、このボスは特定の場所にいるのではなく、通常の雑魚NPCを倒すとまれに出現するという、変わった仕組みになっている。登場するNPCや景観が階層ごとに様変わりする点が、このダンジョンの見どころだ

この巨大なドラゴンの骨は、実は橋の役割を果している。口の部分から奥へと進めば、Eastern Wastesへとたどり着くことができるのだ。橋のたもとには2体のFrost Giantがおり、Eastern Wastesが彼らのテリトリーであることを示している

Eastern Wastes (eastwastes)

Location情報

Iceclad Oceanへ	(−4485、−5900)
Great Divideへ	(−1770、−5590)
Kael Drakkalへ	(−6310、3600)
Crystal Cavernsへ	(−4060、480)

交通の要所となる広大な雪原

なだらかで見通しの良い雪原が続くEastern Wastesは、レベル35～45前後の冒険者に適したZoneだ。Iceclad OceanよりもNPCの種類が多いのが特徴で、Snow GriffinやThundra Kodiak、Manticoreなどが周囲をうろついている。

広大な雪原には、Frost Giant(Kromrif族)やDwarf(Coldain族)、そしてOrcなどの野営地がある。特に、Kromrif族はこのEastern Wastesを本拠地としているため、Zone内を巡回している者が多数いる。彼らに不用意に近づくと容赦なく襲い掛かってくるので、このZoneを往来する際は注意しよう。

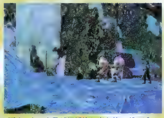
なお、ダンジョンCrystal Cavernsへの入り口は、オークの野営地の中にある。ちょっと分かりにくいかもしれないが、水晶が埋め込まれた台座をクリックするとZoning(あるZoneから隣接するZoneへ移動すること)する仕掛けになっているので、見落とさないようにしてほしい。

ダンジョン情報

Eastern Wastes に入り口を構えるCrystal Cavernsはレベル35～50の冒険者に適したダンジョンで、大まかに分けて三つのエリアで構成されている。入り口付近は多数のOrcが登場し、その奥にはColdain族(冒険者に対しては友好的)のエリアと、クモに似た亜人種が出現するエリアがある。Eastern WastesにはSleeper Tombというダンジョンもあるといわれているが、現時点ではまったく情報がない状態だ。

このEastern WastesのOrcキャンプでは、レベル50の冒険者でも経験値を得られることがあった。中級者向けのハンティングスポットとして人気を集めそうな場所である

Kromrif族に敗れたのだろうか。Zoneの南側を訪れると、凍りついたDragonの亡がらを見ることができる


洞くつ内の水晶が幻想的な光を放つダンジョンCrystal Cavernsの景観。氷でできた階段や橋の上を進む場面も多く、立体構造となっているので、足元に気を付けよう

Velious中央部

Velious大陸のちょうど真ん中に当たるWakening Landと、若干北部に位置するGreat Divide。どちらも、たくさんの動物やモンスターが生活する活気のあるZoneであるが、凶悪なDragonの存在するWakening Landは危険度が高い。徒歩で大陸を横断する際は、じゅうぶんに注意を払ってほしい。

Great Divide (greatdivide)

Location情報

グループゲート出現地点	(−3766、3651)
Thurgadinへ	(−100、−100)
Eastern Wastesへ	(−1815、−4880)
Velketor's Labyrinthへ	(−6760、3075)

Coldain族の要塞が隠された丘陵地帯

Great Divideは、青白く光る川が印象的なZoneだ。この川はZoneの中央を北から南へと流れており、移動の際の良い目印でもある。隣接するZoneの配置も分かりやすく、北がThurgadin、東がEastern Wastes、西がダンジョンVelketor's Labyrinthの入り口となっている。

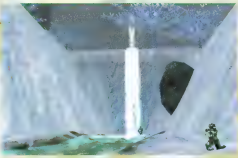
このZoneでの冒険に適したレベルは30～45前後で、難易度は若干低めとなっている。ハンティングスポットとしては、Zone中央部にあるShardwurmの巣が特に知られている。Kunark大陸でも見られたWurmだが、こちらの方が弱いので、気軽に挑戦してみてもらいたい。ほかには、Minotaurの一種であるTizmak族の洞くつ（北東部）や、Cave kodiakのねぐら（西部）、Kromrif族のとりで（東部）などがある。

なお、このZoneには2種類のオオカミがいて、それぞれ異なるFactionに属している（coldain tracking wolfとdrakkel dire wolf）。Thurgadianを拠点として活動するつもりなら、間違ってもcoldain tracking wolfに属するオオカミを攻撃してはならない。

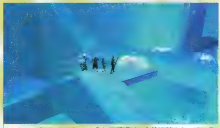
川沿いを探索すると、Shardwurmのうごめく洞くつが見つかるはずだ。奥へ進むと地下へと伸びる枝道があり、その先には数え切れないほどのShardwurmが潜んでいる

ダンジョン情報

Velketor's Labyrinthは、レベル55以上の冒険者で挑んでもらいたいほどの難易度を誇る氷のダンジョンだ。内部は、立体迷路のエリア、地下エリア、城エリアの三つに分かれており、奥の方へは立体迷路に隠されたシークレットウォールを通り抜けなければたどり着けない仕組みだ。城エリアの深部には、このダンジョンのボス、Velketor Sorcererが控えている。



Great Divideを流れるDaggerflow Riverは、特殊な金属である"Velium"を含んでいるため、独特な光を放っている。川を上流に向かってさかのぼると、Coldain族の町Thurgadinへとたどり着く。その入り口は、この滝の裏側に隠されている

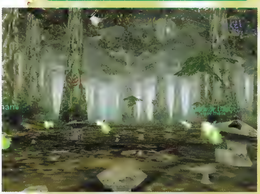


Velketor's Labyrinthの入り口周辺は、立体迷路となっている。この付近には滑る床が多く、Levitateの呪文を使うこともできないので、足を踏み外さないよう注意してほしい。高所恐怖症の人は下を見ない方が良いというくらいスリルのあるエリアだ。Walkモードで移動することを強くお勧めする

Wakening Land (wakening)

Location情報

Kael Drakkalへ	(−575、−5000)
Skyshrineへ	(1453、4508)
Faunの住む建物	(483、−1021)



狂暴なDragonもいるが、Wakening Landには冒険者に友好的なNPCも多い。この妖精たちはその一例で、辺り一面から生命があふれ出している雰囲気を感じることができる

Tunare神の加護を受けた神秘の地

Wakening Landは温暖な気候が保たれた不思議なZoneだ。周囲の景観はKunark大陸のEmerald Jungleに似ており、一面緑で覆われている。このような気候が維持されている理由については、残念ながら不明な点が多い。しかし、Tunare神（Mother of All）の力が働いていることは間違いないようである。なぜなら、この地にはPlane of Growth（Tunare神の支配する異世界）への入り口があるとうわさされているからだ。

訪れるに当たって最も注意してほしい点は、攻撃的なDragonの存在である。透明化の呪文を見破る能力を持っており、かなり遠い距離からでもこちらに反応するため、単独行ではどんな冒険者でも逃げ出すしかない。筆者が実際に目撃したのはEmerald JungleにいるDragonと同じ外観であったが、複数のDragonが存在しているという話もある。じっくりと探索したい場合は、まずDragonがほかの冒険者によって倒されているかどうかを確認した方が得策だ。

Wakening Landで冒険者にクエストを与えてくれるLady Gelistialは、Unicornの姿をしている。どんななぞが秘められているかは、自分の目と耳で確かめてほしい

Zone中央にある湖には、Faunという今まで見たこともない種類の生き物の建物がある。内部には、DRUの呪文を販売しているNPCなどの姿が見られた

ダンジョン情報

ダンジョンではないが、Wakening Landは異世界Plane of Growthへとつながっているらしい（執筆時にはまだ稼動していなかった）。あくまでうわさに過ぎないが、Plane of GrowthはEvil系の種族にとっては攻撃の対象となり、Good系の種族にはクエストを提供する場になるそうだ。これが本当ならば、従来のPlane of Airとも一味違う、興味深い異世界となるだろう。

Velious西部

Velious大陸の最深部に当たる西部は、危険なモンスターがうごめく秘境の地である。不意の遭遇で命を落としてしまわないよう、じゅうぶん気を付けて探索してほしい。また、凶悪なトラップが仕掛けられたダンジョンでは、その見返りとして、じゅうぶんな価値のある宝物が見つかるのは間違いないだろう。

Cobalt Scar (cobaltscar)

Location情報

グループゲート出現地点	(−1065、−1634)
Skyshrineへ	(−940、890)
Siren's Grottoへ	(1180、1575)

Velious大陸の最も西に位置する入り江

閑散とした景観の広がるCobalt Scarは、"最果ての地"という言葉がぴったりなZoneである。Zone内の大部分は海で占められており、陸地はわずかにコの字状の入り江があるだけだ。

この入り江の周囲は切り立ったがけになっていて、上の部分と下の部分ではかなりの高低差がある。がけの上に生息しているWyvernやDrakeの中には、レベル50以上のNPCもいるので、非常に危険なエリアだといえる。グループゲートでたどり着く場所はこのがけの上なので、注意してほしい。

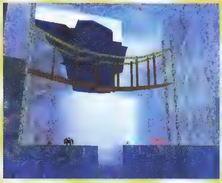
がけの上と海岸を往来するには、北東部に用意されている階段を利用する。また、下へ降りるだけなら、Levitateなどの浮遊呪文を使っても構わない。海岸には、かわうそに似た亜人種Othmirの集落がいくつか存在する。Cobalt Scarに来たら、ぜひ一度立ち寄って、その愛嬌のある姿を見物してもらいたい。

奇抜な服装と憎めない表情が特徴のOthmir。冒険者に対して友好的なNPCで、食料や醸造(Brewing)の材料などを販売している。もしもプレイヤーキャラクターとして選べたら……と思うのは、筆者だけではないだろう

余談だが、Othmirの子供の話によれば、この海にはKelorek'DarというDragonが出没するらしい。ダンジョンSiren's Grottoの入り口は海中にあるので、運が悪いと悲惨な目に遭いそうでだ(海中には沈没船の残がいがあり、中に宝箱の姿をしたモンスターがいるのは確認できた)。

ダンジョン情報

Siren's Grottoは、Kedge Keepタイプの海洋ダンジョンである。トドのような亜人種や、タツノオトシゴに似た生物が多数登場するのが特徴だ。入り口周辺にいるNPCですらレベル50を超えているので、Old Sebilisクラスのダンジョンだと考えてもらいたい。なお、このSiren's Grottoは、Western Wastesとの中継地点にもなっている。



ダンジョンSiren's Grottoの入り口周辺の景観。West Wastesへ行く場合、左沿いに探索していけば出口が見つかるはずだ。Kedge Keepと似ていると述べたが、完全な水中ダンジョンにはなっていない

Western Wastes (westwastes)

Location情報

Dragon Necropolisへ	(−2867、426)
Temple of Veeshanへ	(−282、865)

高レベル冒険者が集うDragonの聖地

Western Wastesは、二つの谷を持つ広大な雪原地帯である。このZoneの最大の特徴と魅力は、数え切れないほどのDragonであふれ返っているという点に尽きるだろう。既存のAntonica大陸やKunark大陸ではなかなかお目に掛かれなかったが、ここにはさまざまな外観を持つDragonたちが勢ぞろいしているのだ。しかも、ここに生息しているDragonは強さに幅があり、弱い部類に属するものもかなり多い(レベル50代前半～60以上のものが存在する)。レベル50代前半のドラゴンであれば、おそらく3パーティー前後の精鋭部隊で倒せるのではないだろうか。また、比較的弱いDragonなら、透明化の呪文を見破らないため、わきを素通りすることも可能である。

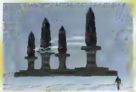
人口の多いサーバーでは現在、Dragonはすぐに高レベルの冒険者たちによって倒されてしまうため、なかなか挑戦する機会がないという話をよく聞く。そうした不満を解消するという意味で、非常に魅力的なZoneである。

ダンジョン情報

Dragon Necropolisはレベル50以上の冒険者向けのダンジョンで、トラップが数多く設置されている。Sense TrapやDisarm Trapのスキルがきちんと機能するようになるということで、冒険にはROGの随伴が必須となりそうだ。もう一つの冒険の地、Temple of Veeshanは、Dragonたちの総本山ともいえる究極のZoneである。Kunark大陸に存在するVeeshan's Peekの上位版ともうわさされており、多くの冒険者のあこがれの地となるだろう。

Zone中央部の渓谷には、Temple of Veeshanへの入り口らしき建物がある。この画像には映っていないが、建物内部には赤い巨大なDragonが鎮座していたため、近寄ることができなかった

弱い部類のDragonは体がそれなりに小さいものの、外観のバリエーションは豊富だ。Lady VoxやLord Nagafenのようなタイプはもちろんのこと、このようにほかでは見られない変わった外観のDragonも存在する



Dragon Necropolisへは、この転送装置を利用して出入りする。周囲にいるのはDragonを含め狂暴なモンスターばかりなので、透明化の呪文を常用しないと、ここにたどり着くことすらままならないだろう

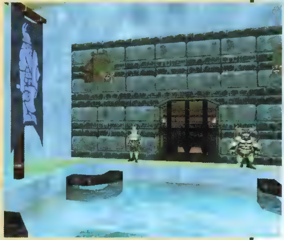
冒険の拠点となる三つの町とそこに住む3種族の関係

Kael DrakkalやSkyshrineは、ダンジョンと何ら変わらない危険なZoneに見える。しかし、この二つのZoneは、銀行なども整備された、れっきとした町として成立しているのだ。このページではこうした点を踏まえ、Velious大陸に存在する三つの町とそのFactionの問題を解説していこう。

Thurgadin/Icewell Keep すべての冒険者が利用可能なColdain族の地底都市

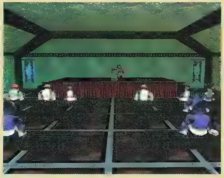
Coldain族の町は、ThurgadinとIcewell Keepの二つのZoneで構成されている。商店や銀行などの、町としての主要機能が用意されているのはThurgadinの方で、Icewell KeepにはColdain族の主(Dain Frostreaver Ⅳ)が住む城や闘技場などがある。Bindする地点としては、Thurgadinの銀行付近が適当だろう。銀行は、Thurgadinの入り口から真っすぐ進み、十字路に出たら、その角を左に曲がってすぐの場所にある。

なお、ThurgadinとIcewell Keepのどちらにも、冒険者に襲い掛かってくるモンスターが潜んでいる。特に、Icewell Keepの地下洞くつには、レベル55程度のパーティーでなければ歯が立たない強力なNPCが多く存在する。万が一襲われてしまった場合でも、町の衛兵(Guard)は助けてくれないので、用心してほしい。



衛兵に守られたThurgadinの入り口。Coldain族は友好的なNPCだが、血の気のない顔色をしているため、不気味に感じる人も多いだろう

Thurgadinの町には多数の店が立ち並んでおり、既存の大陸の町と比べても見劣りしない品ぞろえだ。新しく追加されたレシピもあるので、生産スキルに興味がある人はチェックしてみよう

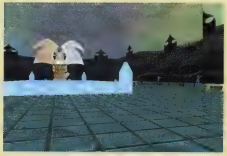


Thurgadinの西側にある教会の内部。NPCが座っているせいもあって、なかなか厳粛な雰囲気のある光景だ。ここはCLRギルドになっており、既存の呪文の販売も行われている

Skyshrine Lord Yelinakが支配するミステリアスな町

古代文明の遺跡を思い起こさせるSkyshrineは、Dragonの支配する町である。住民の大半はGargoyleやGolem、Drakeの姿をしたNPCで占められているが、最深部にはLord YelinakというDragonが控えている。

内部の構造は非常に複雑で、落とし穴などのトラップが設置されているため、奥へはなかなか行けないようになっている。特に、強制的にテレポートさせられる個所がいくつもある迷路のエリアは非常に難解なので(Lord Yelinakの居場所へ向かう方面)、古典的RPGのダンジョンと同じく、マッピング作業が不可欠となるだろう。Wakening LandからCobalt Scarへと抜けたい場合は、掲載した画像を参考にテレポート装置を探してほしい。ベータテスト時には、ここを通過するのに特に条件はなかった。しかし、現在は特別なかぎがないとこの装置を利用できないようになっている。



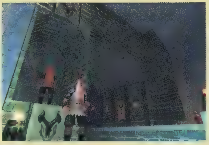
左前方にある白い影像をクリックすると、Cobalt ScarへとZoning(テレポート)する。Wakening Landからやって来た場合は、最初のT字路から左側のエリアを探索すると、この部屋が見つかるはずだ

こちらは、Cobalt Scar側のテレポート地点である。町の中の白い影像と同様に、中央の影像をクリックすれば、Skyshrineへとテレポートする仕組みとなっている

Kael Drakkal Kromzek族の拠点となる巨大な要塞(ようさい)

Kael Drakkalは、氷の洞くつに建設されたFrost Giantの要塞である。見た目には複雑だが、意外にシンプルな十字型の構造をしている。東西に伸びる道はEastern WastesとWakening Landを結ぶ通路で、途中には町の北側や南側のエリアへと続く分岐があると考えれば、全体を把握しやすい。

この東西を結ぶ通路にいるGiantたちには、透明化の呪文が通用する。そのため、道順さえ覚えてしまえば、往来はさほど危険ではない。なお、北側や南側のエリアでは、透明化の呪文は見破られてしまう。間違って迷い込むと巨大なTrainを発生させてしまうことは間違いないので、注意が必要だ。また、この北側のエリアには、Plane of Mischief(The King of Thievesと呼ばれる神、Bristlebaneの支配する異世界)の入り口があるとうわさされている(Skyshrineが正しい入り口だとする説もある)。真偽のほどは定かでないが、いかにも怪しげなエリアである。



Kael DrakkalはGiantのサイズに合わせてすべてが作られているため、非常に迫力がある。安全とはいえないが、透明化の呪文を使って、一度は見学してみよう

Frost Giantは、外観のバリエーションで確認できるだけでも3種類以上が存在する。これはその1種で、lesser storm giant nobleという魔法使いタイプのNPCだ

冒険の前に知っておきたい Velious大陸の主要Faction

大別すると、Velious大陸にはDragon、Frost Giant、Dwarfの3大勢力があり、それぞれ独自の町を持っている。まず、各勢力同士の関係と、われわれ冒険者の関係をまとめた図を見てもらいたい(図1と図2)。

初期の段階では、Dwarfと冒険者は友好的な関係にある。そのため、Coldain族に対するFactionを維持したまま、Frost GiantやDragonたちと戦っていくというのが一般的な遊び方だといえる。

しかし、Frost GiantとDragonが対立している点に目を向けると、片方の種族を倒し続けることで、もう一方のFactionを高めていくことができるようなのである。"Kael DrakkalかSkyshrineに自由に出入りできる"という話に興味がわいた人は、3大勢力のFaction名一覧の表も確認してもらいたい。

これらのFactionの中で、それぞれが属する町と密接に関連しているのはKromzek(Kael Drakkal)とYelinak(Skyshrine)の二つである。どちらを選ぶかが最大の問題であるが、難易度的にはFrost Giantとの関係を深めていく方が簡単だ(Dragonは初期の段階でready to attackである)。ただし、禁欲的な冒険生活を続けるのは、相当な困難が予想される。"Dragonと友達"になれた人がいたら、本誌まで報告してほしい(他力本願?)。また、現段階でははっきりとしたことはいえないのだが、SkyshrineとCobalt Scarを行き来する際に必要となるかぎは、Dragonに対するFactionが良好でないと手に入れることができない可能性がある。この点は今後の調査課題の一つとさせてもらおう。

図1:三大勢力の敵対関係

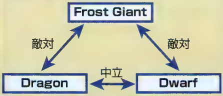
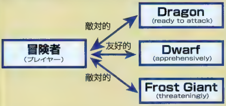


図2:冒険者と3大勢力との関係(初期状態)



※括弧内はFactionの度合いを示すメッセージで、Tunare信仰のWood Elfのキャラクターで調査した。種族や信仰によっては、これとは異なる結果が出る可能性がある(例えば、Rallos Zek信仰のキャラクターなら、Frost Giantに対するFactionが高い)。

3大勢力のFaction名一覧

分類	Faction名
Dragon	GuardiansofVeeshan ClawsofVeeshan Yelinak
Dwarf	Iceclad DainFrostreaverIV
Frost Giant	Kromzek Kromrif

Faction(派閥/評判)とは?

新しくEQを始めるプレイヤーの人に向けて、Faction(派閥/評判)とは何かということを説明しておきたい。EQの世界では、種族や宗教、歴史などの違いから、さまざまな派閥が存在する。派閥同士の間には、友好/中立/敵対などの普遍的な関係があり、冒険者たちもこれと無縁ではない。

冒険者と各派閥との関係は、プログラムの内部で数値として記録されている。この数値はプレイヤーのとった行動によって増減し、その度合いに従ってNPCの対応が変わっていくのだ。Factionが低いと取引をしてくれない、あるいは、高い場合には特別なクエストを受けることができるというのが、そのほんの一例である。

この仕組みを複雑に思う人がいるかもしれないが、各NPCの所属するFactionを知ることはNorrathの世界を知ることにつながっている。SoVではかなり興味深い設定が用意されているので、EQをより楽しむために注意してみてほしい。

Play Online

年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入していただく内容は以下のとおりです。

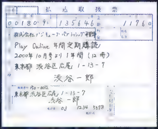
口座番号：00180-9-135646

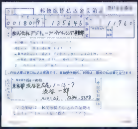
加入者名：株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

通信欄：①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)

②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話：03-3444-5765)までお問い合わせください。





バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

口座番号：00180-9-135646

加入者名：株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

TEL：03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。

2001年1月号の主な内容

- ●4大タイトル最速リポート
  - ■SACRIFICE
  - ■GIANTS
  - ■MECHWARRIOR 4
  - ■CONQUEST
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■BALDUR'S GATE Ⅱ
  - ■Combat Flight Simulator 2
  - ■Crimson Skies
  - ■Midtown Madness 2
- ●コントロールデバイスのトレンドチェック

★特別付録CD-ROM2枚組★ 大容量620MBのBALDUR'S GATE Ⅱデモのほか、厳選23作品の体験版を収録

2000年12月号の主な内容

- ●初心者歓迎 今から始める3大RPG
- ●DIABLO Ⅱ COMPLETE GUIDE
- ●DIABLO Ⅱやセガラリー2にも出没 有名人のゲームライフ
- ●レトロゲームのススメ
- ●Windows Meを使ってゲーム環境を再構築しよう
- ●ビッグタイトル高密度攻略
  - ■Combat Flight Simulator 2
  - ■Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰
  - ■アブサラス
- ●走る楽しみを知ろう レーシングゲームの魅力を探る

2000年11月号の主な内容

- ●DIABLO Ⅱ COMPLETE GUIDE
- ●Play Online Special Preview
  - ■BALDUR'S GATE Ⅱ
- ●UOからORIGINへ 進化を続けるULTIMAの世界
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■GRAND PRIX 3
  - ■Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰
  - ■アブサラス
- ●時間を気にせずにネットワークゲームが楽しめる 常時接続環境を手に入れろ！

2000年7月号の主な内容

- ●2大RPG緊急特集
  - ■DIABLO Ⅱ
  - ■EVERQUEST：THE RUINS OF KUNARK
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED
  - ■ICEWIND DALE
  - ■MESSIAH
- ●Play Online Special Preview Motocross Madness2
- ●ワンランク上のパイロットを目指せ Helicopter Sim Introduction
- ●最低限必要なハードウェアはこれだ 今日からネットワークゲームを始めよう

2000年6月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■大刀～DAIKATANA
  - ■STAR WARS：FORCE COMMANDER
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■THIEF 2：THE METAL AGE
- ●モータースポーツシーズン到来 最新レーシングゲーム総チェック
- ●人気ゲームジャンルの原点を追求 AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み
- ●もう難しいとは言わせない Helicopter Sim Introduction
- ●5.1チャンネルスピーカー導入講座

2000年5月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■大刀～DAIKATANA
  - ■NOX
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■SOLDIER OF FORTUNE
  - ■HALF-LIFE：OPPOSING FORCE
- ●迷える初級パイロットのためのフライトシミュレーター購入ガイド
- ●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
- ●車とバイクに応用できるコーナリング最速テクニックガイド
- ●立体眼鏡コンプリートガイド

2000年4月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■大刀～DAIKATANA
  - ■SWAT3：CLOSE QUARTERS BATTLE
  - ■SLAVE ZERO
- ●2大タイトル最速プレビュー NOX／スーパーバイク2000
- ●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
- ●3DシューティングQuad攻略
  - ■UNREAL TOURNAMENT
  - ■QUAKE Ⅲ ARENA
  - ■SOLDIER OF FORTUNE
  - ■MORTYR
- ●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術

2000年3月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■トゥームレイダー：ラストレベレーション
  - ■THE WHEEL OF TIME
  - ■ULTIMA Ⅸ：ASCENSION
- ●3Dシューティングトリプル攻略
  - ■QUAKE Ⅲ ARENA
  - ■UNREAL TOURNAMENT
  - ■HALF-LIFE：OPPOSING FORCE
- ●究極のビジュアル表現を楽しむためのゲームに最適なビデオカード選び

2000年1月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■USAF
  - ■AoE Ⅱ：The Age of Kings
  - ■FLANKER 2.0
- ●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦
- ●特殊部隊シミュレーションパーフェクトガイド
  - ■SPEC OPS Ⅱ：GREEN BERETS
  - ■DELTA FORCE 2
  - ■RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR
- ●Play Online Special Preview DAIKATANA

1999年12月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■AoE Ⅱ：The Age of Kings
  - ■FLANKER 2.0
  - ■レブナント
  - ■ノクターン
  - ■HOMEWORLD
  - ■C&C：TIBERIAN SUN
- ●Play Online Special Preview
  - ■MESSIAH
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■Asheron's Call
- ●ラリーゲームコンプリートガイド
- ●失敗しないコントロールデバイス選び

1999年11月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■レブナント
  - ■SYSTEM SHOCK 2
  - ■DRAKAN：ORDER OF THE FLAME
  - ■DARKSTONE
  - ■RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR
- ●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
- ●Zone日本語化プロジェクト始動!!
- ●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号

- 2000年10月号
- 2000年9月号
- 2000年8月号
- 2000年2月号
- 1999年10月号
- 1999年9月号
- 1999年8月号

マルチプレイの打ち合わせのために、「ICQ」や「IRC」といったコミュニケーションソフトを利用するネットワークゲーマーは多い。この「キャラメッセージ」も同様のソフトで、かわいらしいキャラクターが飛んだり跳ねたりして、さまざまな感情表現をしながらメッセージを届けてくれるというユニークさが大きな魅力となっている。

感情表現に優れたキャラメッセージは新しい形のコミュニケーションソフトだ

文 [illegible]

相手がメッセージを受け取ると受け取り通知が表示される

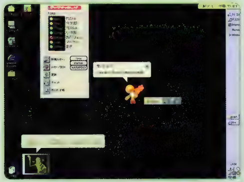
インターネットを介して人と連絡を取るには、電子メールやチャットなど、いくつかの方法があるが、それぞれ多少不都合な面がある。例えば電子メールの場合、相手がすぐに読んでくれる保証はなく、読んでもらえないこともある。特にパソコン初心者は、何かの間違いで受け取ったメールをなくしてしまうことも考えられるので、大切な用件を伝えたいときはちょっと心配だ。

また、チャットツールを使えば、リアルタイムで会話ができるものの、だれもいないチャットルームで友達が来るまで延々と待つということがある。そのような切なく寂しい思いをするのは、できれば避けたいものだ。

そこで、今回紹介したいのが、次世代コミュニケーションソフト「キャラメッセージ」である。このキャラメッセージは、使っている人同士でいつでも簡単にメッセージを送ることができるソフトで、前述した不都合も払しょくしているのだ。

例えば、相手がメッセージを受け取ると、その時刻を送信者に通知してくれる機能が用意されている。つまり、電子メールのように"読んでいるかどうか"ということを心配する必要はない。また、便利なことに、メッセージを送りたい相手がインターネットにつながっているかどうかを確認でき、しかもキャラメッセージを起動しているかどうかまで知ることができる機能も付いている。"OnNet"というランプがグリーンの状態であれば、すぐに相手にメッセージを届けられるのだ。

さらに、キャラメッセージでは、メッセージの文字だけでなく、好きなキャラクターを使って感情をアニメーションで表現して伝えることができる。顔文字で感情を伝えるという方法もあるが、それ以上に気持ちをコミカルに伝えることができるので、電子メールのように味気ない文字だけが相手に届くということがないのだ。しかも、このソフトは公式ホームページから無料でダウンロードできる。



キャラクターの右に表示されているアイコンで、簡単に返事を出したり、チャットに誘ったりすることかできる．左下に表示されているのが、相手がメッセージを受け取ったことを知らせてくれる"エージェント"というキャラクターだ

インストール時に選べるシマシマ、ラムネなどのほかにも、かわいらしいキャラクターがいくつか用意されている。キャラクターの変更は、公式ホームページで行うようになっており、CP（キャラメポイント）が2000Pあれば、好きなキャラクターに変更できる

選択したキャラクターによって感情表現の方法も異なる

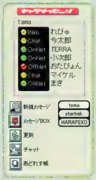
キャラメッセージでは、電子メールソフトと同様に、メッセージを送りたい友達を"あどれす帳"に登録しておくことができるので、複数の人に同じメッセージを同時に送ることが可能である。また、友達をあらかじめグループ分けしておけば、グループ全員にメッセージを送ることも簡単にできる。なお、あどれす帳のグループとは別に、メイン画面(スライドウインドウ)でグループを表示させることも可能である。メイン画面に表示されるグループとは、インターネットに接続しているメンバーを確認するためのもので、キャラメッセージの公式ホームページ(http://www.charame.com)で登録する必要がある。

インストール時に選択できるキャラクターは、黄色いアヒル"ラムネ"、赤ちゃんシマウマ"シマシマ"、イチゴ星の宇宙人"ハイチ"の3種類。一度選択すると、簡単に変更できないので、最初は慎重に選ぼう。ここで選択したキャラクターが、メッセージを送った相手の画面に登場するという仕組みだ。

メッセージは、1行程度の短いものだけでなく、電子メールと同様に長い文章を送ることができる。その際、忘れてはならないのが、メッセージを相手に届ける時のキャラクターの動きを選択する作業だ。これは選択したキャラクターによって内容が少しずつ異なり、"こんにちわ""ごめんね"といったアクションのほかに、"こける&おもしろいね""飛ぶぞ!"などという愉快なものもある。

なお、キャラメッセージには、このようなメッセージ送信機能のほかに、チャット機能も用意されている。特定の人だけが入室できるグループチャットが可能なほか、チャットルームにかぎをかけて、他人の入室を防ぐこともできるのだ。また、iモードなどの携帯電話からメッセージを送ることができるなど、さまざまなサービスも始まっている。

既存のコミュニケーションソフトを使っていて物足りなさを感じていた人も、このキャラメッセージを使ってみれば、新鮮さを感じるだろう。本当によくできており、使っていて楽しいソフトである。



グループのステータスを表示するメイン画面　複数のグループに参加している人はボタンで表示を切り替えることができる　このウインドウが邪魔であれば、画面の端に隠しておくことも可能だ

Information
開発元：クリプトワンソフト
問い合わせ先：クリプトワンソフト
06-6190-5680
http://www.charame.com

"ごめ～ん""落ち込んだよ""へへーんだ"といった動作を伴い、このようにメッセージを届けてくれる(画面のようなコメントが表示されるわけではない)。静止画では分からないが、実際にはアニメーション付きでキャラクターが画面中を駆け回る

キャラメッセージの関連グッズも発売中

『ドラえもん』『ウルトラマン』『スター・ウォーズ』などのキャラクター商品を販売しているラナから、キャラメッセージのさまざまな関連グッズが発売されている。各キャラクター別に作られた携帯電話用の"キャラメストラップ"(280円)のほか、キャラクターとして選択できるブルブルが、軽快な音楽に合わせて踊るという"踊ル！ シャカシャカ星人"(2,980円)などもある。

Information
販売元：ラナ
問い合わせ先：ラナ
お客様サービスセンター
06-6258-9444

今回、この"踊ル！ シャカシャカ星人"と携帯電話用ストラップを読者プレゼントとして提供していただきました。応募方法はp.140をご覧になってください

©2000 Qript One Soft Ltd. All Rights Reserved.

[OVER THE 100 Fps]

サクリファイスを快適にプレイするための設定を検証する

「サクリファイス」は3Dグラフィックを使用したリアルタイム戦略シミュレーションだ。グラフィックの美しさにおいて評判が高いこの作品を、快適にプレイするには、どのくらいのマシンスペックが必要なのだろうか？　今回は異なるスペックの2台のマシンを用意し、それぞれで快適にプレイできるグラフィックオプションの設定方法を検証してみた。　文／角田一美

サクリファイス	
開発元	:Shiny Entertainment社
発売元	:ズー株式会社
販売元	:M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	:株式会社ズーサポート係　0268-38-1561
価格	:8,800円
発売時期	:2001年2月9日(日本語版)※アメリカでは発売中

必要動作環境

CPU	Pentium II 300MHz／K6-2 550MHz／K6-3 450MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	Direct3D対応ビデオカード(VRAM 8MB以上)

推奨動作環境

CPU	Pentium II 450MHz／Athlon 450MHz／Duron 650MHz以上
メモリー	128MB以上
ビデオ	Direct3D対応ビデオカード(VRAM 16MB以上)

必要動作環境と推奨動作環境それぞれに最適な設定を探る

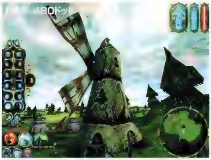
サクリファイスの必要動作環境と推奨動作環境は右表のとおりとなっている。今回は、必要環境に近い低スペックのマシン(CPU／Pentium II 300MHz、メモリー／128MB、ビデオカード／Riva TNT)と、推奨環境に近い高スペックマシン(CPU／Pentium III 500MHz、メモリー／256MB、ビデオカード／GeForce2 GTS)を用意した。これら2台のマシンで、それぞれサクリファイスをプレイし、マシン環境に適したグラフィックオプションの設定を探ってみよう。

必要動作環境　低スペックマシンではFoggingをOFFに

デフォルトの解像度である“800×600ドット、16ビットカラー”では、視点を動かすだけでラグを感じるため、通常の移動もままならない。そこで、解像度を最低の“640×480ドット、16ビットカラー”に設定。これでもまだ重いと感じたため、“Target Framerate”を20から15に下げてみたところ、取りあえず普通に動けるようになった。しかし、まだ大きなオブジェクトが視界に入った途端、キャラクターの動きが鈍くなってしまう。

次に“Texture Filter Mode”をデフォルトの“Bilinear”から“Point”に変更。この効果は大きく、パフォーマンスが大幅に向上した。しかし、描画がかなり粗いために、画面全体がトゲトゲした印象になり、ゲーム画面の雰囲気が悪くなってしまった。

“Texture Filter Mode”を“Bilinear”に戻し、思いきって“Detail Level”を“Low”にし、“Disable Fogging”にチェックを入れてみた。すると、画面の粗い感じは若干残るものの、“Texture Filter Mode”を“Point”にしたときよりは、だいぶ画面全体の雰囲気が滑らかになった。どうやらFog(霧)のON／OFFがパフォーマンスに与える影響は大きいようだ。マシンスペックが低いユーザーは、“Disable Fogging”をONにすることをお勧めする。

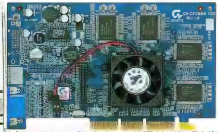


高解像度時に比べると、インターフェースのアイコンなどが面積を取ってしまっているが、画質は悪くない。この程度の描画品質を保持できていれば、画面の粗さに気を取られることなく、ゲームが楽しめるだろう

推奨動作環境　高スペックマシンでもある程度の調整は必要

デフォルトである“800×600ドット、16ビットカラー”“Target Framerate”が20の設定では、パフォーマンスに何の不満もなく、快適なプレイが可能だ。しかし、画質にこだわるならば1024×768ドットの解像度でプレイしたいところだ。取りあえず、デフォルトの設定から解像度だけを“1024×768、16ビットカラー”に変更。すると、途端にゲーム全体の動きがぎこちなくなってしまった。これではスムーズなプレイとは言えない。いくら推奨動作環境とはいえ、解像度上昇の負荷は少し重過ぎたようだ。そこでまず“Target Framerate”を15まで下げてみる。スムーズな視点移動が戻ってきた。描画の乱れもほとんど気にならない。ただ、通常の移動時はいいのだが、戦闘時などマシンに負荷がかかるシーンでは、まだ動きがぎこちなくなる。だめ押しで“Max Scars(マップ上に戦闘の跡をどれぐらい残すか)”の値をデフォルトの256から140前後までダウン。これでようやく、画質をある程度維持したまま、1024×768ドットの解像度でプレイすることが可能となった。

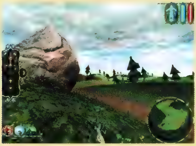
光の効果が美しく、オブジェクトの表面も滑らかだ。このクオリティーでストレスなくプレイできるのならば、サクリファイスの持つ独特の世界観を、じゅうぶんに堪能することができるだろう



今回のテストでは、高スペックマシンのビデオカードに、日本ギガ・バイトのGA-GF2000を使用した。GeForce2 GTSと32MBのDDR SDRAMを搭載している。実売価格は2万6,800円
問い合わせ先：日本ギガ・バイト　TEL 03-5425-2541
URL：http://www.giga-byte.com/

Pentium 4 1.4GHzマシンを使ってみると

参考として、現在考えられる最高スペックのマシン(CPU／Pentium 4 1.4GHz、メモリー／256MB、ビデオカード／GeForce2 Ultra)でサクリファイスをプレイしてみた。解像度を“1280×1024ドット、32ビットカラー”まで上げ、そのほかのグラフィックオプションをすべて最高レベルに変更。さすがに厳しいかと思っていたが、なんとこの設定でもまったくストレスを感じずにプレイすることが可能だった！ 描画のクオリティー、スピード共に満足のいくプレイが楽しめる。さすが……と言うか、Pentium 4 1.4GHzのパワーをあらためて見せつけられた感じ。うーん、欲しくなった……。



サクリファイスは、Pentium 4固有の命令であるSSE2に対応したタイトルだ。マシンの性能を有効に引き出した結果がこの画質ということなのだろう。画面内にあるすべての要素のリアリティーが、格段に上がっている

サクリファイスのグラフィックオプション

サクリファイスには、解像度の設定から3Dオブジェクト描画時のフィルター選択まで、豊富な数のグラフィックオプションが用意されている。特に“Target Framerate”は、任意のフレームレートを設定することで、描画品質を自動的に調節してくれる便利なオプションだ。

グラフィックオプションを設定するには、ゲーム開始時に表示されるメニューから“Option”を選択する。“Use Detail Texture”や“Use Light Map”などいくつかのオプションは、ゲーム中でも設定を変更することができる。

グラフィックオプション設定画面

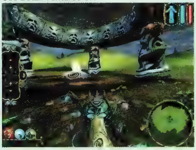
1 Resolution

ゲーム画面の解像度を選択する。デフォルト設定は“800×600ドット、16ビットカラー”で、高い解像度を設定するとよりち密な描画となるが、その分ゲームスピードは遅くなる。

2 Use Detail Textures

この項目をONにすると、より複雑に描画されたテクスチャーを使用できる。その効果は一目で分かるほど大きい。しかしその分、描画に時間がかかることになる。

Use Detail Textures ON



Use Detail Textures OFF

地面の質感などに違いがあるのが分かる。“Use Detail Textures”のON／OFFはゲーム全体の雰囲気を左右するため、できればONにしたいところだ

3 Use Light Maps

物質に対する光の当たり方や影の付き方の計算を光源処理という。ここではその光源処理を、どこまで遠くのオブジェクトに施すかを選択する。このオプションのON／OFFが、ゲームパフォーマンスに与える影響は比較的小さい。

4 Use Multitexture

Multitextureとは複数のテクスチャーを重ね合わせることで、立体感を表現したテクスチャーのこと。これによって、物体をよりリアルに描画できる。ゲーム画面の細部にまでこだわるのならONにしよう。

5 Triple Buffering

奥行きの情報を蓄積する場所として、ビデオメモリーの一部を使用するかどうかを設定する。ビデオメモリーを割り当てることによって、ゲームのパフォーマンスが上がる。32MB以上のビデオメモリーを搭載したビデオカードを使っている場合はONにしよう。

6 Widgets

地面の草花など、ゲーム画面上にある装飾的なオブジェクトの有無を設定する。これらはゲームプレイに直接関係しないが、画面全体の雰囲気を左右する。OFFにすればパフォーマンスは上がる。

7 Blood Stains

ゲーム中でBlood（血）を描画するかどうかを設定する。暴力的な表現を好まない人はOFFにするといいだろう。このオプションのON／OFFによるパフォーマンスへの影響は小さい。

8 Explosion Scars

Explosion Scars（爆発時の痕跡）を描画するかどうかを設定する。これは好みの問題だが、そこそこのスペックのマシンを使用しているなら、ONに設定しておこう。戦場の迫力が増すはずだ。

9 Disable Fogging

霧を描画するかどうかの設定。霧はゲーム画面の雰囲気や臨場感に大きく影響する。画面内の奥行きを表現するためにも重要な要素だ。ON（描画しない）にすれば、ゲームのパフォーマンスは上がるが、できればOFF（描画する）にしたい。

10 Disable triangle strips

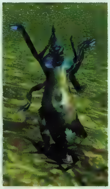
オブジェクトの計算に関する、Direct3Dの高度な機能を使用するかどうかの設定。古いビデオカードを使用して、描画関係に何か不具合が起こっている時には、ON（使わない）にしてみるといい。

11 Character Texture Resolution

ゲーム中で登場するキャラクターの表面に張ってあるテクスチャーを、どこまで細かく描画するか調節できる。32から512までの数値で設定できるが、数値の上限は、メインメモリーの容量、およびVRAMの容量により変化する。

Character Texture Resolution 256

Character Texture Resolution 32



プレイヤーキャラクターのマント（？）に注目。256では立体感のある模様がはっきり見て取れるが、32ではつぶれてしまっている

12 Max Scars

戦闘時に地面についた爆発の跡や血痕などを、どれくらい残しておくかを設定する。低く設定すればメモリーの使用量が減り、描画がスムーズになる。

13 Target Framerate

ちらつきの少ないグラフィックを希望する場合はこの数値を大きくし、画面描画のち密さを重視する場合は数値を小さくする。デフォルトは20fps。マシン環境によっては、速度重視の設定にすると描画が一部省略されることがある。また、低く設定したからといって、それ以上のフレームレートが出なくなるわけではない。

14 Gamma Correction

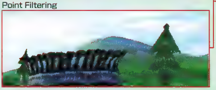
ゲーム画面の明るさを調整する。使用しているビデオカードやディスプレイによってゲーム画面の発色は異なるので、好みの明るさに調整すればよい。パフォーマンスには影響しない。

15 Texture Filter Mode

“Trilinear”“Bilinear”“Point”から選択する。ポリゴンの表面にテクスチャーを張り付ける際の計算方法の違いである。“Trilinear”が最も滑らかにテクスチャーを張り付けるため、リアリティーの高い表現が可能になる。その分、演算処理に負担がかかるため、パフォーマンスは低下する。“Point”が最も単純な計算方法で、処理は軽いが画像は粗くなる。“Bilinear”は、描画レベル、パフォーマンスともに“Trilinear”と“Point”の中間となる。

Trilinear Filtering

Point Filtering



“Trilinear”ではオブジェクトにテクスチャーが滑らかに張り付けられているのに比べ、“Point”では遠景のテクスチャーに粗さが目立つ。地面や空のリアリティーに大きな影響が出てしまっている

16 Texture Resolution

キャラクター以外のものに使用するテクスチャーの解像度の設定。“Very Low”から“High”までの4種類から選択できる。

17 Detail Level

オブジェクトの描画レベルを設定する。“Lowest”から“Insane”まで8段階の設定があり、当然“Lowest”の設定ではオブジェクトの描画が粗くなる。

Insane

Normal

Lowest

同じオブジェクトなのに、ポリューム感に大きく差が出ている。さすがに“Lowest”だと、直線が目立ちすぎて見苦しい

MASCHINEN KRIEGER
Act 19

Kow '01 To be continued

MASCHINEN KRIEGER: THE GAME PROJECT

第15回
解決していないいくつかの問題点を考える

今回は、マシーネンクリーガー（通称、MaK）のゲームシステムのうち、詳細を決めかねているいくつかの問題点を取り上げる。その解決方法として何種類かのアイデアが検討されているものの、どれも決定打にはなっていない。そこで、これらの問題点について、どのアイデアがMaKのゲームに向いているのか、また、さらにゲームを面白くするための方法などについて、読者の皆さんの意見を聞いてみたい。

タイムスケールの処理

フィールドでの戦闘をはじめ、基本的にリアルタイムで進行するMaKのゲーム。しかし、整備や移動など、実際と同じだけの時間をかけてプレイすることが現実的でない場面もある。これらの場面でのタイムスケールをどうするかはキャンペーンゲームに大きな影響を与える可能性があるので、慎重に決定しなければならない。そこで、整備や移動などの各フェイズに関する最適なタイムスケールについて、現在考えているいくつかの方法を紹介しておこう。

キャンペーンゲームの時間の同期

キャンペーンゲームをリアルタイムで行う場合、プレイヤー同士、またはプレイフィールド同士での進行の差がゲーム全体に影響を及ぼす場合がある。移動に要する時間の項目にあるように、一部の時間をスキップして進行する場合、ほかで進行している部分との時間差を埋める方法を検討しなければならない。

例えば、部隊Aはある場所で部隊Bの到着を待っている。部隊Bは、部隊Aのいるフィールドへ向けて長距離の移動を開始したとする。ところが、その途中で敵と遭遇戦を行い、部隊Bは撤退（または全滅）してしまった。さて、この場合、部隊Aのプレイヤーと部隊Bのプレイヤーが個人的に連絡を取ることが可能だと、部隊Bが到着しないことを部隊Aのプレイヤーが知ってしまう。当然、やって来ない援軍を待つことはだれもしないだろう。この問題を解決するのは容易でない。

整備に要する時間

作戦行動の準備時や、戦闘が行われた後などのメカニックの整備は、ゲームに欠かせない大切な要素である。しかし、大きなダメージを受けた兵器の整備には時間がかかる。整備兵となってプレイできるようなシステムを採用する場合、整備兵プレイヤーにとっては、整備フェイズがリアルタイムで進行することが望まれるかもしれない。

解決法1：一般の戦闘員と整備兵の2人のプレイヤーが、交代でプレイしてゲームを進める。

あるプレイヤーが一般の兵士として戦闘を終えた後、別の整備兵のプレイヤーが整備を始めるといった方法が考えられる。整備兵を担当するプレイヤーが足りない場合、1人のプレイヤーが両方を操作することになる。

解決法2：整備項目を指示しておくと、次のシナリオの開始時までに整備が自動的に終了している。

シナリオの最後に整備フェイズが用意されており、プレイヤーが必要な整備の指示をすべて済ませておくような方法も考えられる。この場合、実際に整備にかかる時間については気にする必要がない。

移動に要する時間

戦線が拡大すれば、時間のかかる長距離の移動が必要となる。また、優秀な部隊は、より厳しい戦線へと配置換えされることもあることもあるだろう。ところが、移動というのは、それをゲームとしてプレイするには退屈である場合が多い。しかしながら、途中で遭遇戦が発生することもあるし、情報が漏れて待ち伏せされるといった、興味深いシチュエーションを演出することも可能だ。ゲーム中の部隊の移動は、いろいろな問題を抱えている。

解決法1：たとえ長時間の移動であっても、リアルタイムでプレイする。ただし、AIに任せることもできるようにする。

例えば、3日間の移動がある場合、実際の時間でも目的地に到着するまで3日かかる、という方法もないわけではない。敵と遭遇した場合の緊急の戦闘にプレイヤーが参加できる可能性は低くなるものの、移動中の行動をAIに任せてしまうことができれば、移動時のタイムスケールも実際の時間に合わせた方がゲームシステムにとって都合が良い。

解決法2：移動に必要となる時間をスキップしてしまう

戦闘フェイズとは別に移動フェイズを設けて、移動が終わったことにしてしまう方法もある。マッチメイクタイプの対戦であれば、シナリオごとに戦闘地域が違うことは当然あり得ることで、その場合は移動の要素を取り入れる必要はない。ただし、多人数が同時参加するキャンペーンゲームでこれを採用する場合は、ほかのプレイヤーとの“時間の同期”について慎重に考える必要がある。

操作方法とプレイアビリティー

装甲戦闘服は人間に近い動きができるように設計されている。しかし、操作性と行動の自由さとのトレードオフは難しい。例えば、右を向きながら左にステップしつつ、視界の右の端に見えている標的に対して砲撃を加えるというような複雑な動きをすることもあるだろう。また、しゃがむ、飛び越えるなどのアクションもできるべきだし、歩くスピードは3段階程度の切り替えが可能であってほしい。これらを実現するには、操作が複雑になり、プレイアビリティーが著しく低下してしまうことが予想される。

さらに、エンジンの始動や停止、ヘッドアップディスプレイの切り替え、AI兵器へのコマンド送信なども同時に行わなければならない。2000年1月号で解説したような音声入力を併用したとしても、操作の難しさは、本格的なフライトシミュレーター並みになってしまうかもしれない。

照準の操作方法

一般的な1人称の3Dシューティングで愛用されている、キーボードとマウスを併用するような操作方法を想像してみてほしい。その上で、体の向き／照準／移動方向の3種類の要素をどうコントロールするのかが、プレイアビリティーに直接関係するポイントとなる。

解決法1：視界の中央に照準を固定する

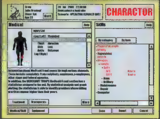
3Dシューティングではポピュラーな、画面の中央に常に照準が合わせられている方法。ただし、地面に伏せている時に前方の敵をとらえることができなかったり、SAFSのような間接視認システムを採用したスーツの特徴が再現しづらかったりするかもしれない。

解決法2：視界と照準を別の操作で組み合わせる

通常は視界の中央に照準が合っているが、キー入力で照準が自由に移動できるモードに切り替わるような方法も考えられる。当然、素早く照準を合わせるには素早いモード切り替えの操作が必要になるので、操作が複雑にならざるを得ないだろう。

戦闘中に行動不能になった兵士の扱い

このゲームが激しい戦闘を扱った内容であるからには、兵士の負傷は必ず起こる。負傷の程度にもよるが、自力で戦場から帰還できたキャラクターについては治療フェイズで回復できるだろう。しかし、問題は戦闘中に大きな傷を負った場合である。骨折などの大けがを負った場合、その兵士はしばらく戦線に復帰できないはずだ。



戦闘要員の補充

瀕死の重症を負った場合、兵士はたいていショックで気を失う。また、大きな爆発に巻き込まれたり、敵の銃弾が急所に当たって絶命したりした場合、プレイヤーはそのシナリオから離れなければならない。ゲーム開始早々にプレイから離脱する兵士が多いと、ゲームが成立しなくなってしまうかもしれない。

解決法1：プレイヤーは、部隊に参加しているNPCの操作を引き継ぐことができる

これは、同じ部隊で行動する兵士のすべてをプレイヤーが操っているわけではないことが前提となっているが、だれかが行動不能になった場合、ほかのNPCを引き継いで操作するという方式である。

解決法2：行動不能になったプレイヤーはそれ以後、（特別な）観戦モードでプレイする

自分のキャラクターが行動不能になったプレイヤーは、直接戦闘にかかわることは許されないものの、特別なモード（例えば、味方に限定的なアドバイスを与えることができる状態）でプレイを観戦できる。

ここで挙げたようなものとは違ったアイデアがあれば、ぜひ参考にしてみたい。以上のような問題点について、皆さんがどう考えているかを、読者はがきや掲示板を使って教えてほしい。

募集要項
「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきでお寄せください。また、このプロジェクト用に設置した掲示板もご利用ください。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

MaK The Game Project掲示板
（http://www.kkuda.co.jp/netgame/bbs/minibbs.cgi）

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル（http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html）をご参照ください。

バカゲーキングダム

ユニークな敵が多数登場する超硬派な3Dシューティング SERIOUS SAM

海外ゲームには、おバカな要素を持った魅力的な作品が多い。独特なセンスがキラリと光る逸品だけど、どこかメジャーになり切れないオーラを放つ愉快なゲームたち。このコーナーでは、もてはやされる大作や続編の陰に隠れてひっそりと咲く、そんな時代のあだ花のようなゲームにスポットを当てて紹介する。

文／三須隆弘

まじめなサムの大冒険

今回、編集さんからお願いされたゲームが「SERIOUS SAM」。シリアスサム……直訳すれば“まじめなサム”？ 主人公は白いタンクトップにジーパンという格好で、「TOMB RAIDER」に出てくるようなエジプトの聖域を冒険する青年(サム？)だ。両手に爆弾を抱えた首無しゾンビが叫びながら走ってくるとか、子供の落書きみたいなデザインのモンスターが襲ってくるとかいう話を聞いて、「よくあるおバカな設定の3Dシューティングなんだろうな」とか思っていた。ところがどっこい、デモ版をプレイしてみると、そんなヌルい予想をはるかに上回る、強烈なゲーム展開にグイグイ引き込まれてしまった。良い意味で期待を裏切られたんです。いわば、個性的な顔立ちで第一印象はイマイチだった女性が、付き合ってみたらものすごく性格が良くてオレ好みだった！ みたいな感動か!? いやちょっと違うか。

ゲームシステムは正統的な3Dシューティングであり、シナリオやストーリーよりも、いかに敵を撃ちまくって倒しまくるかに重点が置かれている。ゲーム中には、なぞ解きらしきものもあるが、それはあくまでオマケ的な要素。ゲームの手ごたえや雰囲気は、「DOOM」や「QUAKE」にかなり近い。

スペインの牛追い祭りをゲームで体感!?

QUAKEに似ているとはいっても、ゲームシステムが古臭いという意味じゃない。薄暗い遺跡の中から突如襲ってくる異形クリーチャーの恐怖感。それらをショットガンなどでまとめてミンチにするそう快感。さらにこれでもかと出現する敵、敵、敵。どんどん高まっていくテンション。特にデモ版の中盤から後半はもう笑っちゃうくらい、ハチャメチャにヒートアップしていく。

例えば、前述の両手に爆弾を抱えたゾンビの大群が主人公の周囲を取り囲み、叫びながら接近してくる様は必見だ。また、牛のような突進型クリーチャーが、後半になるとどえらい数で登場。まるでスペインの牛追い祭りのような惨劇が繰り広げられる。難易度をノーマルに設定していても、「こんなの本当にクリアできるのか!?」とがく然とするような猛ラッシュを受け、半べそをかきながらプレイ。何度も戦ううちに、おぼろげに攻略法が見えてくる。緊張感が要求され、攻略魂を刺激されるゲームなのだ。

とにかくタフで攻撃力が強い、牛のようなクリーチャー。1匹で中ボス並みの強さなのに、こんなに来られちゃ……もう笑うしかない

最近の3Dシューティングは、シナリオを重視したゲーム内容や、“銃弾1発の命中で致命傷”といったリアル指向のシステムが流行のようだ。それらのゲームに比べると、このSERIOUS SAMは“ストレートど真ん中の直球勝負！”といった潔さが感じられる。

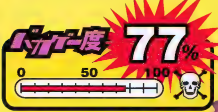
本作は、Gathering of Developers社から2001年第1四半期に発売予定で、デモ版が開発元のCroteam社の公式サイト(http://www.croteam.com/)からダウンロード可能だ(本誌2000年9月号の付録CD-ROMにも収録)。デモ版だけでも普通の人ならお腹いっぱいになること間違いなしなので、ぜひ一度プレイしてみてほしい。

祭りだワッショイ！ 自爆だワッショイ！ 爆弾抱えて走ってくるゾンビ。銃のリロードが間に合わないくらい大量に走ってくる！ 大爆笑

暗がりからいきなり、こんな一つ目のクリーチャーに襲われれば子供なら泣くよ。それにしてもすごいデザインセンスだ……

バカゲーといえばDUKE

昔はハチャメチャな3Dシューティングが結構出ていた。中でも強烈な印象を残したのが「DUKE NUKEM 3D」。ブタの警官をショットガンで肉塊にしたり、チビビームで敵を小さくして踏んづけたりと、すごい内容だった。女性ダンサーに金払ってオッパイ見せてもらったり、カラオケルームで「Born to be wild～♪」と調子外れの歌を披露したりする主人公のDUKE、イカしてたぜ。あまりに懐かしくてもう一度プレイしたくなったものの、Windows 98／Meなど、最近のOSを搭載したマシンじゃプレイできないことが判明……。悲しいデス。



フライトシミュレーター定点観測

VIRTUAL FLIGHT

第2次世界大戦のヨーロッパ戦線を題材とした本格派フライトシミュレーター「ヨーロピアン エアー ウォー」の価格改訂版（4,980円）が、2000年12月1日に発売された。1998年に英語版がリリースされているが、第2次世界大戦当時の大規模な空中戦の再現度において、いまだにこの作品を超えるフライトシミュレーターは存在しないとまでいわれている傑作だ。今回は、このソフトの魅力を再検証していこう。 文／Warren大尉

大規模な空中戦を再現した名作フライトシミュレーターを再検証

ヨーロピアン エアー ウォーのリアリティーを検証する

フライトシミュレーター（以下、FS）で"リアルさ"と言えば、どれだけ本物に近いフライトモデルか、そして、どれだけ兵器や計器が忠実に再現されているか、といったところが主に評価される。しかし、「ヨーロピアン エアーウォー」（以下、EAW）のリアリティーの高さは、こういった評価ポイントだけで測り切れるものではない。筆者がEAWというゲームについていちばん評価している点は、"戦場の臨場感"の高さである。例えば、空を覆うかのごとき、何十機という連合軍の戦闘機／爆撃機の大編隊が、高射砲弾の爆発などものともせずに侵入してくる中、たった数機のMe-262戦闘機が必死の迎撃を行う場面。これに似たシチュエーションは、もちろんほかのFSでも見られる。しかし、ゲームバランス調整のためか、爆撃機の数が明らかに少なかったり、飛来する高度が低かったり、護衛の戦闘機がその役割を果たしていなかったりすることがほとんどである。それに対してEAWでは、そういった妥協がほとんど無い。第2次世界大戦のヨーロッパ戦線における空の戦いを、目いっぱい楽しむことができるのである。もちろん、先に挙げたフライトモデルや兵器の再現といった基本的な要素についても高い完成度を誇る。例えば、背面飛行を続けていると、エンジンの油圧が下がるところまで再現されているのである。

[illegible]

Me-[illegible]

[illegible]

Information

開発元	MicroProse社
発売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	4,980円
発売時期	発売中

©1998-2000 Hasbro Interactive Inc. All Rights Reserved 1942:Pacific Air War and MicroProse are registered trademarks and European Air War is a trademark of MicroProse. MicroProse is a trademark of Hasbro. All other trademarks are the property of their respective holders.

拡張性の高いFSの登場を希望

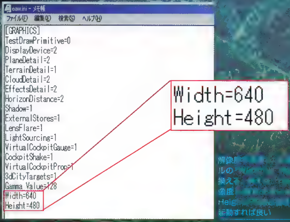
機体データの追加について、EAWの場合、メーカーは公式にはサポートしておらず、あくまでユーザーが勝手に行っているにすぎない。だが、メーカー側が機体のフォーマットを公開していて、専用のソフトウェアを使ってユーザーが自由に機体を作成することができるFSもいくつかある。「Microsoft Flight Simulator」シリーズや「FIGHTER SQUADRON」がそれである。しかし、マイクロソフトの製品を除いて、追加機体を扱えるFSはほとんど登場しなくなってしまった。Open Planeという画期的なシステムを採用したFIGHTER SQUADRONも、追加機体のクオリティーは非常に高いものの、その数は多くない。簡単にハイクオリティーな機体を作れる規格と、そのゲーム自体が普及するだけの魅力を兼ね備えたFSは、今のところマイクロソフトの製品のみである。機体や地形データにおいて、拡張性の高いFSの登場を期待したい。

FIGHTER SQUADRONにおける追加機体の一つ、零式艦上戦闘機五二型

CONTROL

ヨーロピアン エアー ウォーの グラフィックエンジンを検証する

2年も前にリリースされたソフトとなると、やはりグラフィックのクオリティーが心配になる人も多いことだろう。だが、1600×1200ドットの高解像度にも対応していて、掲載している画像を見ても分かるように、まだまだ現役で通用するレベルである。「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacific Theater」（以下、CFS2）などが良い例だが、最新のFSは、スペックの低いパソコンで快適にプレイすることが難しい。しかし、最新のFSを快適にプレイするには性能不足なCeleron 400MHzクラスのパソコンでも、EAWのグラフィックエンジンなら、質の高いグラフィックを軽快に描写することができる。EAWのグラフィックエンジンが、いかに優れているのかが分かるだろう。



解像[illegible]ルの[illegible]換え[illegible]像度[illegible]Heig[illegible]起動すれば良い

滑走路上に集結したP-47Cサンダーボルト。次々に離陸していくさまは[illegible]である。あまりFSに登場することのないC型のサンダーボルトだが、キャノピーの形状[illegible]区別できる[illegible]EAWのモデリング[illegible]

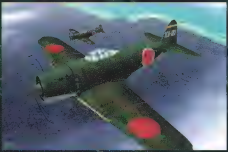
こちらはD型のサンダーボルト。キャノピーのフレームが無くなって、コックピットからの視界がC型よりも広がっているのが分かるだろうか

R4M対空ロケットを発射するMe-262。ロケット[illegible]などを見ても、2年も前のソフトとは思えない出来栄えである

ヨーロピアン エアー ウォーの マルチプレイを検証する

EAWが発売された当時、筆者は33.6kbpsモデムを使っていたにもかかわらず、快適にマルチプレイを行うことができた。残念ながら、モデム同士の対戦では3人程度が限界だったが、CATVやISDNの普及によって、現在はより快適にインターネット対戦が楽しめるようになっている。また、最近のFSではほとんど見られなくなってしまった、プレイヤー同士で協力してミッションに挑戦するモードが用意されているのも、EAWのマルチプレイの魅力の一つである。

ヨーロピアン エアー ウォーの 拡張性を検証する



さんご礁の上を飛行中の紫電改（左）とF6Fヘルキャット（右）。ヨーロッパ戦線の面影はみじんもない

EAWをはじめとするレシプロFSには、こだわりを持ったマニアックなプレイヤーが多い。そんな彼らは、古き良きレシプロ機の時代をしっかりと再現するために、さまざまな手法でソフトを改良している。カスタマイズ性に優れているEAWは、追加の機体や地形、サウンド、キャンペーンなどもリリースされている。それらを組み合わせることで、日本対アメリカの、太平洋での戦いまで再現することができるのだ。機体モデルもよくできており、EAWの前作に当たる「1942 THE PACIFIC AIR WAR」のリメイク版のように楽しむことができた。空母オペレーションや雷撃といった、本格的な太平洋戦線のシミュレートはCFS2に譲るが、4,980円のソフト1本で、ヨーロッパ戦線だけでなく、太平洋戦線まで遊べるのである。

EAWサウンドパック

エンジン音や機銃音などを、よりリアルなものへと変更するアドオンを紹介しよう。デフォルトのサウンドも悪くないけれど、このアドオンを使うことによって、臨場感が格段に増す。20MB近いサイズだが、ぜひインストールして、迫力のサウンドを楽しむことをお勧めしたい。

Meatwater's Soundpackのダウンロード先 http://www.meatwater.de/

DEATHMATCH

特殊部隊系MODの世界的ブームを牽引する
COUNTER-STRIKE

3Dシューティングの中で、世界最大規模のサーバー数とプレイヤー人口を誇る「COUNTER-STRIKE」のVer.1.0が、2000年11月9日にリリースされた。HALF-LIFE用MODとして長期間にわたってベータ版の更新作業が行われていたため、名前だけは聞いたことがあるという読者もいると思うが、「QUAKE Ⅲ ARENA」や「UNREAL TOURNAMENT」よりも高い人気を得ているこのMODを、この機会にぜひプレイしてみてほしい。 文／Ume_N

長期間のベータテストを経て 世界最高レベルのゲームに進化

「COUNTER-STRIKE」(以下、CS)は、2000年8月号で紹介した「FIREARMS」や11月号で紹介した「STRIKE FORCE」と同様に、1発の銃弾がプレイヤーに大きなダメージを与えるリアル系MODだ。ベースとなっている「HALF-LIFE」自体はリリースされてから2年以上たっているので、比較的低いスペックのマシンでも動作は快適だが、ゲームエンジンはやや古くなっている。ただし、CSのグラフィックはエンジンの古さを感じさせないほど完成度が高く、ライフルのマガジンを交換する際のキャラクターの細かなモーションやレベルデザインは、3Dシューティングの中でもトップクラスの出来だろう。

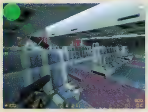
ゲーム内容は、テロリストとカウンターテロリスト(特殊部隊)に分かれて戦うチーム戦のみで、マップによって三つのルールが用意されている。具体的には、テロリストにさらわれた人質を救出する“Hostage Rescue”、テロリストが仕掛けた時限爆弾をカウンターテロリストが解除する“Bomb／Defuse”、VIPをテロリストの攻撃から守って安全に避難させる“Assasination”などがあるが、相手チームを全滅させればその時点で勝敗が決する。一度死んでしまうと次のラウンドまで復活できないので、何も考えずに敵の集団に突っ込むと、ゲーム開始直後に敵から集中砲火を浴びて即死し、残り時間はゲームに参加できずに観戦するだけとなってしまう。

武器は、Primary Weapons(ショットガン、サブマシンガン、ライフル)とSecondary Weapons(ハンドガン)を各1丁ずつ携帯できるが、初期装備はハンドガンとナイフのみ。攻撃力の高いPrimary Weaponsをはじめ、弾薬、アーマー、グレネードなどは、ゲーム開始直後の90秒以内にメニューを開いて購入することになる。武器を購入するための資金は、人質を救出したり、チームが勝利した時点で手に入る。高価な武器を買っても、ゲーム中に死んでしまうとその武器をマップ中に落としてしまうので、最初は必要最低限の武装を整えておき、ゲーム中に敵が落とした武器を拾って、武装を強化するというのも賢い戦い方だろう。HALF-LIFEと違って、回復アイテムが一切存在しないので、Kevlar vestやHelmetなどの防具を購入するのも忘れないようにしたい。

プレイヤーが選択できるモデルは、テロリストとカウンターテロリストでそれぞれ4種類ずつ用意されており、Navy SealsやGSG-9などの実在する特殊部隊も登場する

ガスマスクを装備したSAS隊員やフェースマスクをかぶったテロリストなど、細部へのこだわりがゲームの雰囲気を演出している

マップ紹介



cs_747

ジャンボジェット機の狭い機内と空港が舞台となるマップ。カウンターテロリスト側は人質をレスキューポイントまで連れ出し、テロリスト側はそれを阻止するのが目的となる

de_train

テロリスト側はターゲット(列車の上の核爆弾)を時限爆弾で爆破、カウンターテロリスト側はそれを阻止するか、時限爆弾を解除するのが目的のマップ

as_tundra

カウンターテロリスト側のプレイヤー1人がVIPとなり、残りのプレイヤーが護衛して、無事に脱出させるのが目的のマップ。テロリスト側はVIPを殺せば勝ちとなる

ARENA

19種類の豊富な武器の中から自分の戦闘スタイルに合った銃を選ぼう

CSには19種類の銃と3種類のグレネードが登場するが、どれも特殊部隊やテロリストが実際に使っているものばかりだ。種類が多いため、どれを使えばいいか迷うところだが、アクション映画で見たことのあるお気に入りの銃にこだわって戦うのもいいだろう。主力となるのはやはり連射速度が速く、装弾数の多いサブマシンガンやアサルトライフルになるが、後方支援に徹するのならスナイパーライフルが最適だ。ただし、重量の多いスナイパーライフルを携帯すると移動速度がやや落ちてしまうため、狙撃ポイントに到着するまではハンドガンやナイフを持って移動するのが賢明だ。サブマシンガンは連射速度でアサルトライフルに勝るが、銃弾の威力がやや劣るため、どちらを使うかは好みが分かれる。MP5は威力の低い9mm弾を使っているが、命中率が非常に高く、ショットガンは狭いマップでの接近戦に威力を発揮する。実戦を繰り返して、自分の戦闘スタイルにマッチした武器を探すのも、このゲームの一つの楽しみ方だろう。

MODのダウンロード先

COUNTER-STRIKE
http://www.counter-strike.net/

ライフルやハンドガンの中にはサプレッサー(消音装置)が装着可能な銃があり、スナイパーライフルはスコープの倍率が2段階で調節できるなど、細部にこだわった作りとなっている

8本のソフトが収録されたパッケージ版のCOUNTER-STRIKE

MODはインターネット上でダウンロードしてプレイするのが一般的だが、CS Ver.1.0についてはSierra Studios社がパッケージソフト(価格は$29.99)として販売している。ソフトはCSを含めて8本も収録されているので、HALF-LIFEファンなら買っておいて損はしないはずだ。国内ではOVERTOPで購入できるので、同店のホームページ(http://www.messe.gr.jp/overtop/)をチェックしてほしい。

パッケージに収録されているソフト

1. COUNTER-STRIKE Ver.1.0
2. HALF-LIFE(マルチプレイのみ)
3. TEAM FORTRESS Ver.1.5
4. OPPOSING FORCE CTF(マルチプレイのみ)
5. WANTED!
6. FIREARMS
7. RICOCHET
8. REDEMPTION

パッケージ版でしかプレイできない、CSのトレーニングモード。人質救出や爆弾の[illegible]練習が行える

シングルプレイ用MODの「REDEMPTION」。FreemanやG-Manが登場するシナリオで、マップの出来はなかなか良い

MODとは何か

ここで紹介しているMODとは、3Dシューティングのゲーム内容を変更、拡張するためのソフト"Modifications"を指している。ベースとなっているゲームソフト(製品版)を持っていれば、MODをダウンロードしてインストールするだけで、無償でプレイできる。MODについて不明な点があれば、Play Onlineのホームページにある掲示板(http://www.play-online.com/po_board/)にて質問してほしい。

次号予告

3月号のDEATHMATCH ARENAは、3Dシューティングファン待望の「QUAKE Ⅲ:TEAM ARENA」を紹介する予定です

DIABLO II

Actごとにダンジョンの奥で待ち構える4体のボスを倒せ

Act1のボス　Andariel

まずAndarielの玉座へ通じる扉を開ける前に、広間の雑魚モンスターをすべて倒しておこう。特に、仲間を復活させる能力を持つ敵は、残しておくと後々厄介なことになる。

扉を開けた途端に、Andarielが叫びながら突進してくる。彼女は、近くにいるときは背中のとげによる直接攻撃、離れているときは毒による遠距離攻撃と、攻撃を使い分けてくる。この毒がかなり強力なので、Resist Poisonに特化した装備や、毒の継続時間を半減させるマジックアイテムをあらかじめ集めておこう。装備がままならない場合は、Antidote Potion（解毒剤）をベルトに入れておき、ショートカットキーで使えるようにするとだいぶ楽になる。

一度逃げに回ってしまうと、後ろから毒の攻撃を受け続け、ばん回するチャンスをつかみにくい。接近戦に適したクラスは、"一度攻撃し始めたら、二度とAndarielから離れない"くらいの心構えでいこう。また、ボス戦すべてに共通して言えることだが、紫色のPotions of Regenerationを大量に用意しておき、随時がぶ飲みして体力回復しながら戦うのが基本的な戦術だ。

ベルト内のポーションが尽きたときは、いったんTown Portalで街へ戻り、準備を整えてから出直すのが良いだろう。Andarielと戦う場所は三つの部屋が扉で区切られているのだが、扉を越えてすぐ曲がった所にTown Portalを出しておくと、追ってくるAndarielが壁に引っ掛かるので逃げやすくなる。

Sorceressが使うStatic Fieldは、常に敵のLife（生命力）に対して25%のダメージを与える。Lifeが非常に高いボスと戦う際、これほど便利なスキルはない。壁役の敵キャラクターの後ろに隠れるようにして戦えば、難易度Hellといえども10秒足らずで決着がつくこともある

Act2のボス　Duriel

Durielが待ち受ける祠に入った瞬間、データの読み込みによる多少のラグが発生する。祠に入ると、すぐDurielと対面することになるので、低スペックのマシンを使用するプレイヤーが先に入ってしまうと、何もできないまま瞬殺される可能性もある。ペットや雇い兵を連れていくと、Durielの最初の一撃を受ける確率は下がるが、画面処理が重くなるのを覚悟しておこう。あまりにも多くのペットを連れて行くのは逆効果だ。

Durielは、見た目とは裏腹にPaladinの属性を持っている。Chargeを発動させることが多く、プレイヤーが使うときと同様に、このChargeには麻痺とはじき飛ばしの特殊効果も付随しているのだ。しかも、常にHoly FreezeのAuraも同時使用しているので、一度攻撃を受けると逃げられずに、一方的に攻め続けられる可能性が高い。対策としては、鈍化の持続時間を半減するアイテムと、移動速度を早めるブーツを装備しておくといい。

Durielと戦う場所は狭いために、遠距離攻撃に適したクラスはかなり分が悪い。ペットなどの壁役を利用するなどして、Durielの足を止めないと倒すのは難しいだろう。逆に、その点さえクリアできれば、直接攻撃しか行わない敵なので、遠距離攻撃によって落ち着いて倒すことができる。

Necromancerを使う場合、直接攻撃を行う敵に対しては"ペットまたはBone Wall"+"Iron Maiden"の組み合わせが常に役立つ。これはボス戦といえども例外ではなく、プレイヤーは自分が攻撃を受けない点にさえ気を付けていれば、無傷で勝つことも可能なのだ

難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

Act3のボス Mephisto

Mephistoがいるフロアは、雑魚でも手ごわい敵がそろっている。その中で最も脅威となるのが、中央の広間にいるWyand Voidbringerという中ボスだ。危険になるとTeleportで離脱し、その度にLifeを回復してしまうので、特に多人数のマルチプレイ時でWyand VoidbringerのLifeの最大値が大幅に増えている場合は、運が悪いといつまでたっても倒すことができない。その際は、BarbarianのStunや、PaladinのSmiteで動きを封じつつ、地道に戦うといいだろう。

Mephisto自体は移動速度がとても遅いので、遠距離攻撃に適したクラスは自分のペースで戦いやすい。ただし、Mephistoが発射する電撃の球体は非常に速く動くので、避けるのが難しく、高レベルのキャラクターでも即死することがある。それ以外の攻撃もLightningやCharged Boltといった電撃属性が多いので、すべての属性に対する抵抗値が高くない場合は、雑魚をすべて倒した後にいったん街へ戻り、装備を変更してから挑むべきだ。

Mephistoがいる所の手前には川が流れており、地面が区切られている。そこを挟んでMephistoと対峙できれば安全だ。画面の隅ぎりぎりにMephistoが見えるような位置を保てば、なぜかMephistoは攻撃を行ってこないので、後は遠距離攻撃で存分に退治できる。

ボスとの戦いは長時間に及ぶ場合もあるので、近接攻撃に適したクラスは、敵を鈍化させる冷気や、継続してダメージを与え続ける毒の属性を持ったアイテムを装備しておこう

Act4のボス Diablo

Diabloと対決するためには、その前に3種類いる中ボスをすべて倒さねばならない。これらの中ボスは、全部で5ヵ所ある"Seal"という封印を開けると、大量の手下と共に出現して攻撃を行ってくるのだ。通常の雑魚モンスターとは違って移動速度が極端に速く、Hit&Awayなどの距離をおいた戦い方は不可能だと思っていい。

その中でも、マップ北部(上方)にいるLord De Seisたちは、魔法による一斉射撃を行うので、単独で戦いを挑むのは非常に危険だ。マルチプレイの際は、複数のプレイヤーが同時に突入するようにすれば、攻撃対象が分散されるため、各自の危険性はだいぶ軽減されるだろう。

3種類の中ボスを倒すと、画面が大きく揺れ、いよいよDiabloの登場だ。Diabloの攻撃方法は多彩だが、主に火炎と電撃属性の攻撃を繰り出す。取りあえず、この2種類の属性に対する抵抗値はできる限り上げておこう。また、以下の2点についても、特に注意してほしい。

Lord De Seisに代表される敵は、数多くの呪文を使ってくるが、Iron Maidenには特に注意したい。Iron Maidenを食らった場合は、ほかの呪文攻撃を上書きで受けるまで様子を見るのが基本だ。もし反撃するならば、BarbarianのLeapAttackやPaladinのChargeを使うと、反射ダメージを受けずに済む

Caution!! Lightningの集中砲火

Diabloは、プレイヤーに向かって太いLightningをバリバリと発射する。発射時間は3～5秒程度と長く、プレイヤーが逃げても、Lightningは方向転換して追尾してくるのだ。一度当たると体が硬直してしまい、連続してダメージを受けてしまう。それを避けるためには、Diabloの周囲を円を描くようにダッシュで移動しよう。

Caution!! Bone Prisonの強化版

Diabloは、Necromancerが使うBone Prisonの強化版も繰り出す。これは、プレイヤーを檻に閉じ込め、身動きができない状態にする。この檻は耐久度が高く、通常攻撃で壊すのは骨が折れるだろう。マルチプレイの場合はいったんTown Portalで街に戻り、ほかのプレイヤーが別に出したTown Portalから出直すのが良い。ただし、ごくまれにTown Portalが檻で囲まれている場合もあるので注意しよう。

Diabloはほかのアクトのボスと違って、攻撃している最中に、急に目標をほかのキャラクターに切り替えることがある。Diabloのダッシュ移動はとても速いので、接近戦が苦手なクラスは逃げやすいように、移動速度も考慮して装備を整えよう

Diabloを倒すと、次の難易度のゲームに参加できるようになる。ただし、敵と自分のキャラクターレベルに差があり過ぎると、取得できる経験値の効率が落ちるので気を付けよう。実際の目安としては、Nightmareを始めるのがレベル30、Hellを始めるのがレベル50と考えておけばいい。

今回取り上げるタイトルは、本誌の第3回Network Game of the Year大賞に輝いた「DIABLO II」である。各クラスのスキルの特性などについては本誌バックナンバーの攻略記事を参照してほしい。ここでは、各Actの最後に待ち受けているボス4種類の特徴と倒し方を、まとめて解説しよう。

文／川崎政一郎

© 2000 by Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo is a trademark and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Havas Interactive, Inc. in the U.S. and/or other countries.

コンソールのネットワークゲーム情報をキャッチ

Console Online

「ファンタシースターオンライン」の登場でますます盛り上がってきたコンソールのネットワークゲーム。今回は、アーケードで絶大な人気を誇った名作のネットワーク対応版「デイトナ USA 2001」と、どこでもプレイできるのがうれしいWonderSwanのネットワーク対応ゲーム二つを取り上げた。文／三須隆弘（p136）、柿崎シュンドウ（p137）

Dreamcast

デイトナ USA 2001

発売元：セガ
発売時期：発売中　価格：5,800円

ネットワーク接続方式
インターネット

マルチプレイ料金
・サーバー使用料300円／30日
・プロバイダーへの接続料及び通話料

アーケードで人気を博したレーシングゲーム、「デイトナ USA」が新しくなってDreamcastに登場した。操作感覚やグラフィックなど、オリジナルの雰囲気をきちんと再現しつつ、新コースや新車種、ネットワーク対戦モードなど新要素が数多く追加されているのだ。本作も「セガラリー2」のようにフィーバーするのか!?

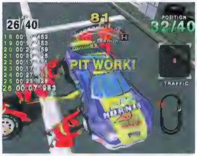
「デイトナ USA」（以下、デイトナ）がアーケードに登場したのは、もう今から6年も前だ。登場当時、最新のMODEL2基盤で表現される起伏に富んだ美しいコースや、歌まで入った軽快なBGMが相まって、多くのゲーマーを虜にした名作だ。そんな懐かしのレーシングゲームが、Dreamcastで復活した。

グラフィックとBGMはさすがにDreamcastらしく、クオリティーが上がっている。アナログコントローラーを使った操作性はとても良好で、アクセルやハンドリングの微妙な調整もやりやすい。デイトナ特有の車の重い挙動や、ドリフトする際のタイヤをこすりつけるような感覚もアーケード版そのままに再現されており、完成度は非常に高い。ハンドルコントローラーを使えばより実車に近い感覚でプレイできるが、通常のコントローラーでも、じゅうぶん遊べるように調整されていた。

Dreamcast版では、アーケード版をそのまま再現したSINGLE RACEモード（制限時間内にチェックポイントを通過していくレース）のみならず、新たにオリジナルのモードも多数追加されている。例えば、全16レースを走り抜き、総合ポイントを競うCHAMPIONSHIPモード。また純粋にタイムを競うためのTIME ATTACKモードも選択できる。VS BATTLEモードでは、画面を上下2分割して対戦を行うこともできるし、もちろんインターネットを介して4人までの対戦プレイが可能なNET BATTLEモードも用意されている。

また、今回は選択できる車種が、能力の平均的なタイプや、ハンドリング重視タイプ、スピード重視タイプなどの4タイプから選択でき、最初からどのモードでも使用できる。それぞれ、エンジンやタイヤ、そしてカラーリングもカスタマイズできるため、自分好みの車を作成して楽しめるのだ。さらに選択できるコースもDreamcast版オリジナルが用意されているので、かなり遊びごたえがありそうだ。

ひたすらストイックにベストタイムを狙うモード。このTIME ATTACKでは、自分の過去の記録を再現して走るゴーストカーも設定できる



レースが長丁場になってくると、ピットインも大切。アーケード版ではほとんど使うことがなかったピットも、モードによっては必要となる

車種は全部で4タイプ　タイヤとカラーリングを決めろ

それぞれの車には、GRIP（ハンドリング性能）、ACCELERATION（加速性能）、MAXSPEED（最高速度）の性能が設定されている。これに、タイヤの硬さとエンジンの種別（オートマかマニュアルか）を決め、レースに挑む。各車のカラーリングはオリジナルで作成することもできるので、ネットワーク対戦用に自分だけの車を作っておくと、よりレース時の気分が盛り上がるだろう。

HORNET

グリップ力、加速性能、最高速度など、すべてが平均的な車。アーケード版で活躍した名車で、プレイヤーの腕次第でどんなコースにも対応できる

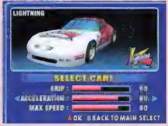
GRASS HOPPER

ほかの車より加速性能と最高速度は劣るが、グリップ力が高いため、ハンドリングが軽快。車体が軽くドリフト後も素早い操作が可能だ。ビギナーはまずこの車で走ろう

FALCON

全体的にバランスの良い車だが、中でもグリップ力の高さが際立っている。ハンドリングの良さ、安定性はピカイチなので、GRASS HOPPERと同じくビギナーにお勧めの車

LIGHTNING



加速性、最高速に特化した上級者向けの車。直線では無敵の性能を発揮するが、ドリフトすると挙動制御がとにかく難しい。扱いにくいじゃじゃ馬

Daytona USA® is a trademark of the International Speedway Corporation.
©2000 Hasbro Interactive,Inc. All Rights Reserved. Original Game ©SEGA,1994 ©SEGA/AmusementVision,LTD.2000

WonderSwan

～ダークアイズ～バトルゲート

発売元：バンダイ
発売時期：2001年2月2日
ホームページ：http://www.dark-eyes.com/battlegate/
価格：4,500円

ネットワーク接続方式
MobileWonderGate使用
マルチプレイ料金
未定

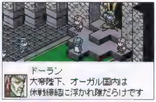
2001年、MobileWonderGateを利用したWonderSwan用のネットワークゲームが続々登場する。特に、パソコン用ネットワークゲームとして名をはせた「ダークアイズ」と同じ世界"惑星フェアホープ"を舞台とする「～ダークアイズ～バトルゲート」は注目の1本である。

ネットワーク上に最強の傭兵を送り出せ！

オンラインRPGとして発売されたパソコンゲーム「ダークアイズ」の名を冠したタイトルがWonderSwanに登場する。その作品「～ダークアイズ～バトルゲート」はオーソドックスなスタイルのシミュレーションRPGで、パソコン版ダークアイズと同じ世界が舞台となっている。"インファン""オーガル"の2種族が登場し、種族間戦争を題材としたシナリオが展開していくのだ。

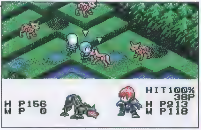
本作にはネットワークを利用したサービスが用意されており、MobileWonderGateを使って、見知らぬプレイヤーとの対戦、アイテムや新ステージのダウンロードなどができる。また、インターネット上に用意された"サーバーショップ"に、プレイヤーが育てたユニットを傭兵（ようへい）としてアップロードすることが可能だ。ほかのプレイヤーは、登録されている傭兵を自由にダウンロードし、契約期間中は自分の味方として利用できる。契約が終了した後は、期間中の働きに応じて、傭兵の所有者に報酬が支払われるという仕組みだ。傭兵としてアップロードされたキャラクターはランキングに登録されるため、優秀な傭兵には、雇い主が多数現れるだろう。前述したアイテムの売買、対戦プレイもこのサーバーショップで行われる。

ネットワーク上のサービスが充実した本作は、ダークアイズのファンならもちろん、そうでない人にも興味を持たせるタイトルだと言えよう。



選んだ種族によってゲームの導入部分のストーリーは変化する。魔力に秀でたインファン、戦闘に長けたオーガル。どちらを使うかはプレイヤー次第だ

ストーリーは1本道ではなくプレイヤーの行動で変化する。自分で攻略ルートを探してゲームを進めていくのだ



WonderSwanカラーにも対応し、以前より美しくなった画面。果たして～ダークアイズ～バトルゲートはキラータイトルになれるか

WonderSwan

ウィザードリィ：シナリオ1 狂王の試練場

発売元：バンダイ
発売時期：2001年3月上旬
ホームページ：http://www.sting.co.jp/game/wiz/index.htm
価格：4,500円

ネットワーク接続方式
MobileWonderGate使用
マルチプレイ料金
通話料

これまでに何度もリメイク作品が登場した不朽の名作「ウィザードリィ」。今回WonderSwanでも発売されることが決定した。しかしながら、WonderSwan版はMobileWonderGateを利用したネットワークサービスによって、これまでにないウィザードリィに仕上がっているのだ。

ネットワークに対応し、進化を遂げた名作RPG

3Dダンジョンの元祖として、いまだに根強い人気を誇る「ウィザードリィ」の第1作目「ウィザードリィ：シナリオ1 狂王の試練場」が、WonderSwanに登場する。携帯ゲーム機用のウィザードリィはGAME BOY版が登場しているが、WonderSwan版はひと味違う。MobileWonderGateを利用した新しい遊びかたが用意されているのだ。では、ネットワークを介してできる事柄をいくつかピックアップしてみよう。

レアアイテムの購入

通常の冒険では手に入りにくいアイテムを、ネット上のショップで購入することができる。

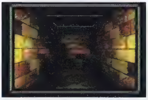
新ダンジョンの配信

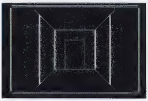
地下10階分のまったく新しいダンジョンが配信されるサービス。そのたびに新鮮な気持ちでゲームを楽しめる。新ダンジョンの敵は強力で、そこでしか入手できないアイテムも存在する。

スペシャルモード

それまでに遭遇した敵と、次々に戦っていくサバイバルモード。結果はスコアとして記録され、サーバーにアップロードして全国ランキングに参加することができる。

ネットワークを利用した新しい試みがいっぱいのWonderSwan版ウィザードリィ。もちろん名作の名はだてではなく、今プレイしてもじゅうぶん面白いと感じる完成度だ。これを機会にウィザードリィシリーズ未体験の方も、一度プレイされてはいかがだろうか。





通常の画面に加え、懐かしいオリジナル版ウィザードリィの画面でもプレイ可能。遊んだことのない人もいるのでは？

最初に酒場で仲間を集めて冒険に出発する。RPGの原点がここにある

WonderSwan版のもう一つの特徴は持ち運べること。どこへ行ってもウィザードリィを楽しめるのはうれしい

こんにちは！ ついに「ディアブロII 日本語版」を購入して、わたしもネットゲーマーへの一歩を踏み出しました。推奨環境やインストールなど、分からないこともあったけど、店長に聞いてバッチリ解決！ 今回はゲームを実際に遊んで、その魅力に迫りたいと思います。インストールは済んでますか？

今日からスタートできる ネットワークゲーム初心者講座 第2回

イラスト／HIWA　文／菅原有香

インストールはできたようだね。

できました～。もう、こんなの簡単。それより、ディアブロIIのこと、もっと教えてください。

ふむ。プレイヤーは“サンクチュアリ”と呼ばれる世界の勇者の1人となって、復活した悪魔ディアブロを倒すのが最終目標だ、というのはもう話したね？ ところで、キャラクターはもう決めたかい？

お兄ちゃんが「強いキャラはバーバリアンかネクロマンサーだ！」って言うんですけど、ムキムキはちょっと怖いし、ネクロマンサーも、ちょっと……。店長のキャラを見てたら、私には無理って感じがしてきました～。

ネクロマンサーはとにかく変わったキャラだからね。じゃあ、どのキャラにするつもり？

アマゾンにしようかな。敵にひるまず敢然と立ち向かう女戦士！

かっこよくなるかどうかは君の操作次第だね。取りあえずは好きなようにプレイしてみるといい。

了解～。最強キャラを目指しまーす。

プレイヤーが使用するキャラクターは5キャラクターの中から選びます。人気が高いのはバーバリアン（中央大柄の男性。肉弾戦重視）とネクロマンサー（左から2番目の細身の男性。死体を操る特殊キャラ）。私はアマゾンを選びました（いちばん左の女性。万能タイプ）。

今月のこれがやりたい！

DIABLO II ディアブロII

Information	
開発元	:Blizzard Entertainment社
発売元	:株式会社カプコン
問い合わせ先	:カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格	:9,800円（完全日本語版） 8,800円（英語版日本語マニュアル付き）
発売時期	:発売中

©2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo, Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Havas Interactive,Inc . and/or its wholly owned subsidiaries in the U.S. and/or other countries

ディアブロIIの進め方

そうだ、キャラも決めたし、ゲームの流れについて教えてください。

ゲームは章立てになっていて、一つひとつをACT（アクト）と呼ぶ。その中には数個の“クエスト”があって、これを達成させながら進んでいくんだ。

任務みたいなもんですね？ クエストって、全部終わらせないと次のACTには進めないんですか？

一部例外はあるが、クエストは達成しなければならないものだと思った方がいいな。クエストは困っている人からの依頼であったり、本来の使命であるディアブロ討伐に関する情報集めであったりと、いろいろなものがあるぞ。

ヒーローは人助けもバッチリこなすんだ。かっこいいかも……。

クエストは悪魔退治に関するものがほとんどで、やつらの巣食うダンジョンに行って戦ったり、必要なアイテムを手に入れたりするものが多い。

ふーん。戦わなければ話は進まないってわけですね。

そうだ。クエストは“クエストを受ける→目的地に向かう→敵を倒したり、アイテムを手に入れたりしてクエスト達成条件を満たす→クエストをくれたNPC*に報告に行く”という流れで遂行していくんだ。

報告までしないといけないんですか？

最後の報告まで終えて初めてクエスト達成になるんだ。クエストの内容を忘れないようにね。ちなみに、Qキーを押すとクエストの内容を確認できるよ。

*ノンプレイヤーキャラクターの略。町の人や平原にいる戦士などがこれに当たる。

ディアブロIIの魅力

ディアブロIIの面白さって、なんでしょうね～？

まあ、強さの追求とアイテム収集かな。ゲームの面白さなら、自分でプレイした方が早く理解できるよ。

ヒーローの目的がそれなんですか?何か私が考えてるのと違う。

いやいや、これはプレイヤーの目的と考えてくれ。君だって、自分のキャラクターがレベルアップして、だんだん強くなっていったらうれしいだろ?

それはもちろん、そうですよ。

自分の分身が経験を得て、成長していくのはRPGの醍醐味だ。そして成長していくってことは、ディアブロIIにおいてはキャラクターが強くなることと同じ。

確かにそうですね～。

ディアブロIIでは、キャラクターの強さを決める要素が四つある。レベル、能力値、アイテム、そしてスキルだ。レベルは戦い続けていればどのキャラクターでも上がる。能力値とスキルは、プレイヤーが自分で成長のさせ方を決めることができるんだ。だから同じアマゾンでも力自慢もいれば素早さが売りの者だっている。

なるほど。自分なりのキャラクターを作る要素が、能力値とスキルなんですね。

そう。プレイヤーはよりキャラクターを個性的で自分好みにするために、性能の良い武器や防具を求めるんだ。ダンジョンに潜って、集めて、強くなる。この繰り返しが面白いんだよ。

ディアブロIIの真の楽しみは……

もう少しで昼休みは終わりだけど……どうだい、操作には慣れたかな?

だいたいOKでーす。たまに、ちょっと苦戦したりしてますけど、クエストも全部日本語だし、大丈夫ですよ。

そうか、もう少し慣れたら、マルチプレイを試してみようか。

あ、そっか、このゲームってネットワークで一緒に遊べるんですよね。

1人で遊んでもじゅうぶん面白いけど、マルチプレイの楽しさはまた格別だよ。協力して強い敵を倒した時の爽快感がいいね。適当にバカ話しながら敵陣に乗り込むってのもまた楽しいよ。

友達と一緒にですか?楽しそうですね。でも、ゲームやってる友達って少ないんですよ……。

友達と一緒にプレイするだけがマルチプレイじゃないぞ。初めて出会った人とプレイして、それをきっかけに知り合いになれることだってある。ゲームを楽しみ、仲間も増える。いいことだらけだ。

そっか!新しい友達を作れるチャンスかもしれないんですね。

店長のお助けコラム

ディアブロIIお助けTips

初心者がつまずきがちなところをアドバイスしよう。

●道に迷う ディアブロIIはフィールドが広いため迷いやすい。そんな時はTabキーでマップを出し、マップに記される自分(青い×印)だけを見ながら移動をすると迷わない。ただし、自分を追っかけてくる敵には注意しよう。

●攻撃がしにくい ディアブロIIでは一度敵をターゲットしたら、左クリックしっぱなしで相手を追尾して攻撃し続ける。敵をとらえたら、押しっぱなしにして後はキャラクターに任せよう。ヘタにクリックを繰り返すと、ターゲットが変わってしまう。

●キャラが敵に近づき過ぎる 武器にはそれぞれリーチがある。槍、ポールアーム、弓などのリーチの長い武器を持っているキャラは、Shiftキーを押しながら攻撃をすると、敵の攻撃が届く前に倒してくれる。リーチ差をうまく活用することで、一方的にダメージを与えられるのだ。

迷いそうになったらマップを出して移動しよう。ほこらや、建物など、特別な表示ものを目印にして動くと迷わなくなる。分かりづらい扉もマップで確認すればこのとおり。どこが出入り口だかすぐに分かるだろ?

私から皆さんに、良いお知らせがありまーす。Play Onlineのホームページでも、この「ネットワークゲーム初心者講座」を公開することになりました。といっても、ホームページで見られるのは1号遅れの内容になるんですけどね。1月号を買いそびれちゃった方はぜひ見てくださいね! 私のような初心者さんにネットゲームを勧めたい人は、このホームページを紹介してあげてください。よろしくね!

Play Online公式サイト　http://www.play-online.com/

店長(名前募集中)
パソコンショップの店長。30歳男性。ネットワークゲーム歴は3年半ほど。新しモノ好きで、広く浅くあらゆるジャンルのゲームに手を出す。

バイト(名前募集中)
新人バイトの女の子、20歳。ゲーム好きの兄がいるため、ゲームの知識はちょっとだけある。最近兄がはまっているネットワークゲームに興味深々。

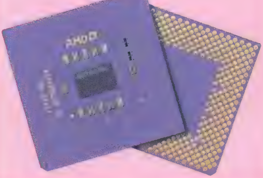
次回予告

第3回はネットワークを通してプレイをする"マルチプレイ"について。店長とプレイするのって、考えちゃう……。

PRESENT 読者プレゼント

1 3Dゲームの快適な動作を可能にする高クロックCPU

ハイスペックなマシンを要求する3Dゲーム。その動作に最適なCPU「AMD Athlonプロセッサ 1GHz」を1名に。



2 勇猛なバイキングとなって戦う3Dアクションアドベンチャー

(株)P&A

北欧の美しい自然の中で激しい格闘戦が展開される「RUNE」を3名に。

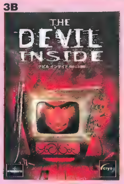
3 完成度の高い新作タイトル3点

(株)マイピック

リアルな戦闘ヘリシミュレーター「ガンシップIII」日本語版(3A)、ホラーゲームファン待望の「デビルインサイド」日本語版(3B)、追加キットが収録された「ローラーコースタータイクーン おもしろ景観キット ゴールド」(3C)を各2名に。

3A

3B



3C

4 快適な操作性でゲームの魅力を高めるコントロールデバイス

ギルモ(株)

2001年1月号で紹介した最新のコントロールデバイス「Top Gun Fox2」(4A)、「Top Gun Fox2 Pro」(4B)、「Top Gun Afterburner」(4C)、「Dual Analog Gamepad」(4D)を各1名に。

5 ユービーアイ ソフト(株)

極寒の地Velious大陸が追加されたEQ最新拡張パック「EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS」を5名に。

6 オメガ・ミコット(株)

オーソドックスなスタイルのそう快シューティング「エックストム 3D」を3名に。

7 (株)サイバーフロント

アーケードで高い人気を誇った2D格闘ゲームのパソコン版「ザ キング オブ ファイターズ'99 エボリューション」を3名に。

9 (株)ラナ

コミュニケーションソフト「キャラメッセージ」のマスコットキャラクター"シャカシャカ星人"のぬいぐるみと携帯ストラップをセットにして5名に。

10 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

2000年12月1日に行われた「アリス・イン・ナイトメア」の先行プレミアム発表会。会場で配られたアリス・イン・ナイトメアのロゴ入りTシャツを2名に。

11 マイクロソフト(株)

仕事にも遊びにも使える"Microsoft"のロゴ入りバッグを1名に。

8 (有)ユーテック

今月号のTECHNICAL EDGE(詳細についてはp.142の記事を参照)で紹介した、音に反応して振動するマウス「Vibration Mouse VM-1」を1名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項をご記入のうえご応募ください。締め切りは2001年1月24日(当日消印有効)です。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

Computer Parts & Games Plus

OVER TOP

日本全国通販OK!!

2000/12/29 この冬一番のビックタイトル

Colin Mcrae Rally 2.0 イマジニア版

前作を超えるクオリティ!! PCレースゲーム至上最高のグラフィック!!

今売れてます

MICROSOFT
Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater
(国内代理店版)
2年ぶりにマイクロソフトのアクション・フライトシミュレーターが登場 リアルにWW2時を戦闘機、コックピットシナリオで再現 興奮が再び!
¥7,972

RUNE
(国内代理店版)
次世代3Dアクションゲーム登場!!
¥7,200

Crimson Skys
(国内代理店版)
空賊となって24のミッションをアクロバティックな飛行でクリアしていくフライトシミュレーションゲーム
¥6,200

EverQuest-The Scar of Vellous(マ)	¥3,800
リアルミスト(J)	¥5,800
ICEWIND DALE(J)	¥7,800
B-17 Flying Fortress(マ)	¥6,400
TOMB RAIDERS V(マ)	¥6,400
R日産エディション(J)	¥5,400
エアポートタイクーン(J)	¥7,200
4×4レボリューション(マ)	¥5,600
Unreal Torment Game of The Year(マ)	¥5,600
ミッドタウンマッドネス2(J)	¥6,000
DELTA FORCE LAND WARRIOR(マ)	¥7,200
FIFA2001(J)	¥6,400
エネミーエンゲージ(J)	¥6,400
SACRIFICE(E)	¥6,600
HITMAN:CODENAME EAGLE(E)	¥5,800

今月の注目ソフト

Colin McRae Rally 2

12月29日 発売予定

全世界で数々の賞を受賞したラリーゲームの第2段が遂に登場!!ゲームエンジンも新しくなり眼を見張るグラフィックの美しさ、リアルタイムに変わっていく天候がよりハンドルさばきを熱くさせます。

Sudden Strike 完全日本語版

絶賛発売中!

WW2中のヨーロッパを舞台にしたコンバットリアルタイムストラテジーゲーム。細かく表現されたキャラクターにシナリオ1000以上のユニットが登場するなど精密なゲーム画面により操作し易さを追求した操作パネルがゲームの楽しさを倍増させています。もちろん、マルチプレイにも対応。

◎◎◎◎◎◎◎BEST SELLER GAMES◎◎◎◎◎◎◎

MICROPROSE(マイピック)
GRAND PRIX 3
(英語/日本語マニュアル付版)
PC最高レベルのF1ゲーム
¥6,981

F1 2000(J)	¥6,400
Need For Speed: PORCHE Unleashed	¥6,200
SEGA RALLY2	¥6,000
Mobile 1 Rally	¥6,600
GP 500	¥6,200
R6:ローグスピア	¥7,200
QUAKE 3	¥5,980
MS FLIGHT SIM	¥11,800
Half-Lifeミレ	¥7,143

Diablo2
(日本語版)
今年最大のヒット作
¥7,980

シムピープル	¥6,972
ウルティマ9	¥6,972
ウルティマ・コレクション	¥6,972
UO:ルネッサンス	¥2,972
EVERQUEST	¥4,980
Acherons Call	¥4,800
NOX	¥6,972
ALPHA CENTAURI	¥7,200
SHOGUN	¥6,400
F-18/E ホーネット	¥6,600

CounterStrike
(直輸入英語版)
Half-Lifeの大人気MOD「CounterStrike」がスタンドアローンで登場!!
¥4,800

DEVIL INSIDE(J)	¥6,400
スーパーバイク2001(J)	¥6,600
RAINBOW SIX:Covert Ops(E)	¥5,200
Buldur's Gate II (マ)	¥6,800
HEVE METAL F.A.K.K.2	¥7,200
マイト＆マジック8(J)	¥6,600
スピリット オブ スピード(J)	¥5,600
HOMEWORLD:CATACYSM(E)	¥5,800
ガンシップIII完全日本語版	¥7,200
STARTREK VOYGER ELITE FORCE(マ)	¥7,200
V-RALLY2(マ)	¥6,400
CloseCombat V(E)	¥5,800

上記に無いタイトルは,お電話又はメールにてお気軽にお問合せください。

輸入タイトル 入荷予定

SACRIFICE	(INTERPLAY)
F1 CHAMP SEASON 2000	(EA)
Escape From Monkey Island	(LUCAS ARTS)
Legend of the Blademasters	(RIPCORD)
Trbes 2	(SIERRA)
Evil Dead: Hail to The King	(THQ)
MechWarrior 4	(MICROSOFT)
CALL TO POWER 2	(ACTIVISION)
C&C: RENEGADE	(WESTWOOD STUDIO)
Quake III Arena Mission Pack	(ACTIIVISON)
Hitman: Codename 47	(EIDOS)
Giants: Citizen Kabuto	(INTERPLAY)
FireFighter	(HEAD GAMES)
American Mcgee's Alice	(EA)
Starfleet Command VolumeII:Emires of War	(INTERPLAY)
IN GOING IN	(EIDOS)
NBA Live 2001	(EA)
COMANCHE 4	(NOVA LOGIC)
ICEWIND DALE HEART WINTER	(INTERPLAY)
X-Plane	(GT INTERCRIVE)
FREEDOM:FIRST RESISTANCE	(REDSTORM)

《上記のタイトルは今後の入荷予定タイトルです。入荷日・販売価格は決まっておりません。》

NEW [MICROSOFT]
ストラテジーゲーム用コントローラー

ストラテジック コマンダー	¥7,800
[SAITEK] GM2	¥6,800

Game Pad

[MICROSOFT]
SideWinder

PnP Game Pad	¥3,191
Game Pad Pro	¥4,972
Freestyle Pro	¥7,982
Dual Strike	¥8,400

[LOGICOOL]
Wingman

GamePAD EXTREME	¥7,980
RUMBLEPAD(振動機能付)	¥4,980

[ノーブランド]

CS-510U (USB/8ボタン)	¥953
JP-UD1 (USB/12ボタン/Feedback)	¥3,381
Silver Shutle (キーボード・エミレーション)	¥3,800

Wheel Controller

[MICROSOFT]
SideWinder

FORCE Feedback Wheel	¥18,800
Precision Wheel	¥9,980

[LOGICOOL]
Wingman

Formula Force Wheel	¥12,800

[Guillemot]

FORCE FEEDBACK RACING WHEEL	¥16,800
RACING WHEEL	¥5,800

[ノーブランド]

アナログ・ホイール・コントローラー	¥6,800

FLIGHT Controller

NEW **[MICROSOFT]**
SideWinder

FORCE Feedback 2	¥12,800
Precision 2	¥6,800

[LOGICOOL]
Wingman

EXTREME 3D DIGITAL	¥4,980
Attack	¥2,980

[CH Product]

F-16 Combat Stick(USB)	¥9,000
Flight Sim 操縦桿PC	¥12,800
Pro Throttle	¥13,800
Pro Pedal	¥10,800
Pro Pedal(USB)	¥13,800

[Guill emont] NEW

TOP Gun FOX2	¥2,880
TOP Gun FOX2 Pro	¥5,580
TOP Gun AfterBurner	¥7,580

[SAITEK] JOYSTICK&GAME PAD ACTION PAD & MOUSE GM2 ¥6800

CYBORG 3D Control PAD USB
CYBORG 3D JOYSTICK
CYBORG 2000 JOYSTICK
ST110
SP550 Joystick&Control Pad
P750 Digital Control Pad
X6-34 ¥953
X6-32M ¥1,905

[GAMETECH製品]

アーケードスティックコントローラー PCプロジョイックアーケードUSB	¥3,400
パソコン用PSコントローラーアダプター PCツナイテント	¥2,477
PCツナイテントUSB	¥2,972
PS・64・GBセーフデータ 書き出し&読みこみツールゲームデータステーション	¥4,800

[SK-NET製品]
パソコン用PSコントローラーアダプター

SMART JOYPAD II	¥2,980
SMART JOYPAD2 for Mac	¥3,980
SMART JOYPAD III (遂に登場フィードバック対応版)	¥3,980

[マイコンハウス製品]

アップスキャンコンバーターユニット XRGB2	¥22,858
ビデオスキャンコンバーターユニット XPC3	¥26,667
アナロクRGB-S端子変換ユニット XAV-2s	¥8,191
アナロクRGB分配ユニット Rooty	¥7,800
21ピン・アナロクRGBセレクター SELECTY21	¥5,800

通販のお申し込み/在庫・入荷の御確認は ホームページから (リストにない商品はメールにてお問合せください)

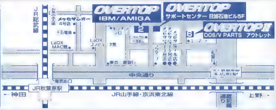
www.messe.gr.jp/overtop/

電話で 03-3255-3500

代引き/銀行振込のお支払いになります

振込口座先:
三和銀行 秋葉原支店(支店番号626)
普通 1050420 オーバートップ

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
〈営業時間〉
月〜金曜日 11:00〜20:00
土曜日 10:00〜20:00
日曜・祝日 10:30〜19:30



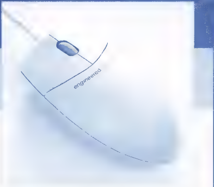
TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

ゲームコントローラーは、いろいろな種類のものが発売されているが、中でも振動によって高い臨場感が味わえるデバイスに、人気が集まっている。AVB社のVibration Mouse VM-1は、そのような振動するデバイスの一つだが、フォースフィードバックではなく、パソコンから出る音に反応して振動するようになっている。今回はこのマウスの特徴と、実際の使用感を紹介していこう。

文／Ume_N

フォースフィードバック未対応のゲームで振動が楽しめるVibration Mouse VM-1



Vibration Mouse VM-1の形状は至ってシンプル。サイズは標準よりも少し大きめな印象だ

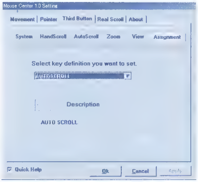
ゲームやアプリケーションが発する音に反応して振動するマウス

Vibration Mouse VM-1(以下、VM-1)は音に反応して振動するマウスだ。"振動"というとフォースフィードバックのことを連想する人が多いと思うが、VM-1はフォースフィードバック対応の製品ではなく、ゲームやアプリケーションが発する音に直接反応して振動する仕組みになっている。そのため、フォースフィードバックに対応していないゲームでも振動を楽しむことができ、また、音さえ出れば、ゲームだけでなく、パソコンを操作するさまざまなシーンで振動機能を利用することができるのだ。

VM-1はUSBを使ってパソコンに接続するが、製品にはPS／2への変換アダプターも付属しているので、USB非対応のパソコンでも使用可能だ。USB接続であれば、Plug and Playで自動的に認識され、デバイスドライバがインストールされるので、導入に際してそれほど戸惑うことはないだろう。

ただし、普通のマウスと違い、VM-1のケーブルの先端には、三つのコネクターが用意されている。一つは前述のUSBコネクター、二つ目はサウンドカードに接続するためのコネクターだ。VM-1の特徴である振動機能は、サウンドカードのサウンド出力端子から、マウスに直接信号を取り込むことで実現している。よってこのコネクターを接続しないと、振動機能は使えないので、忘れずに接続しよう。残った三つ目のコネクターにはスピーカーを接続して、マウスに取り込んだサウンドを出力する。

VM-1のパッケージには、マウス設定用のユーティリティーソフト「Mouse Center」が付属する。このソフトがなくても、マウスの振動機能自体は働くのだが、ホイールのスクロールやクリックに、いろいろな機能を割り当てることができるので、インストールしておくといいだろう。



製品に付属しているユーティリティーソフト「Mouse Center」を使えば、実にさまざまな機能をホイールに割り当てられる。設定方法も簡単だ

感度を調節することで最適な振動を設定可能

VM-1の形は一般的なホイールマウスと同じだが、サイズは若干大きめである。筆者の場合、特に持ちにくいとか、使いにくいといったことはなかったが、手が小さい人が使用した場合は、少し違和感を感じるかもしれない。

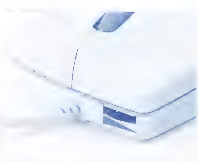
VM-1は大きな音に反応して大きく、小さな音では小さく振動する。ただ震えるのではなく、感知した音によって、振動の大きさやパターンが変化するのだ。反応する音量の範囲は、マウス本体に付いているダイヤルで簡単に調節できるようになっており、調節の仕方によっては、手を離すとマウスが勝手に移動してしまうほど大きく振動させることもできる。しかし、ゲームで使用する際に、あまり感度を良くし過ぎると、BGMに反応して震え続けてしまうので、プレイするタイトルや場面に応じた調整が必要となる。

プレイするタイトルごとに振動の設定を保存できると良いのだが、付属のMouse Centerにはそのような機能がない。しかし、感度の調節はマウス本体のダイヤルだけで行えるので、プレイしながらでも、簡単に感度を変更することができる。

ゲームでの使用感はおおむね良好 3Dシューティングではリアリティーが増す

VM-1と相性のいいゲームはずばり3Dシューティングだが、マウスの振動機能を効果的に使うためには、ゲーム中のBGMをOFFにするべきだ。さらに、効果音のボリュームが指定できるゲームならば、少し上げておくと良いだろう。

3Dシューティングにおいては、マウスの動きがそのまま自分の照準の動きと直結している。「QUAKE Ⅲ ARENA」で試してみたところ、自分の発砲音に合わせてマウスが強く振動するので照準がぶれ、狙いが定めづらくなった。これは現実の銃器を使用したときに起こる反応と同じだ。この振動のおかげで、プレイの難易度は上がり、さらに臨場感のあるゲームが楽しめるようになる。



音に対する感度は、このダイヤルで調節する。人さし指を伸ばせばすぐに届く位置にあるため、ゲームのプレイ中でも簡単に振動の調節ができる

ただ、マルチプレイでこれをやると、当然勝率が悪くなる。対戦相手は照準のぶれないマウスでプレイしているのだから当たり前だ。リアルな振動はシングルプレイでの楽しみに取っておき、ネットワーク対戦時には振動を緩めに設定した方がいいだろう。

次にリアルタイム戦略シミュレーション「スタークラフト」で試してみた。BGMを鳴らないように設定し、効果音のボリュームを上げると、攻撃を受けたときなどのイベントに反応して震えるようになった。さらに、"Psionic Storm" "Yamato Gun" "Nuclear Strike"などの特殊攻撃は、通常の攻撃よりも効果音が大きいため、振動も強力になって迫力が増した。しかし、あまり振動を強く設定してしまうと、ユニットやアイコンが選択しづらくなってしまうので、小まめに調節して、ちょうど良いポイントを見つける必要があるだろう。

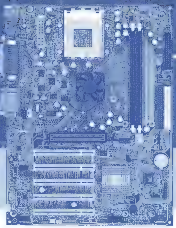
反応する音をもっと細かく指定するなど、詳細な設定ができないため、振動しなくてもいい場面でも振動してしまうという難点もあるが、ロケット砲の反動や爆発の振動をマウスで体感したいという人にはお勧めできる。

ケーブルの先端には、三つのコネクターがある。左のUSBコネクターはUSBポートへ、中央のコネクターはサウンドカードのサウンド出力端子へ接続。右の端子にはスピーカーをつなぐ

製品情報

価格：オープンプライス
対応OS：Windows 95／98／2000／NT、Linux
接続端子：USB、PS／2
問い合わせ先：ユーテック TEL 054-664-0623
URL：http://homepage1.nifty.com/u-tech/

ビデオカード用の高性能メモリーとして認知されつつあるDDR SDRAMが、いよいよパソコンのメインメモリーにも使われるようになる。メモリーと対応マザーボードは、2000年12月になってようやく販売が開始されたが、今回は国内で比較的早く出荷が開始された日本ギガ・バイトのGA-7DXを取り上げ、AthlonとDDR SDRAMの組み合わせによるパフォーマンスをチェックしてみた。 文／角田一美



DDR SDRAMに対応した Athlon／Duron用マザーボードGA-7DX

FSB200／266MHzに対応した Athlon用マザーボード

AMDは10月30日にDDR SDRAM対応のAMD-760チップセットを発表した。DDR SDRAMをサポートするチップセットとしては、VIA Technologies社がApollo KT266(Athlon対応)とApollo Pro266(Pentium III対応)を、Acer Laboratories Inc.社がALiMAGiK 1(Athlon対応)とAladdin Pro 5(Pentium III対応)を発表済みであるため、AMDのアナウンスはサードパーティーよりやや遅れる形になった。このAMD-760はノースブリッジにAMD-761、サウスブリッジにAMD-766という組み合わせだ。AMD-761は、FSB200MHzおよびFSB266MHzに対応しており、メインメモリーはPC1600およびPC2100対応DDR SDRAMをサポート。AMD-766は、Ultra ATA／100をサポートしている。

さて今回紹介するGA-7DXは、ノースブリッジには前述のAMD-761を搭載しているが、サウスブリッジにはAMD-766ではなくVIA Technologies社のVT82C686Bを使用している。拡張スロットはPCI×5、AGP×1、AMR×1、DIMM×2で、やや大きめのATXフォームファクター上に、各スロットが比較的ゆったり配置されている。そのためケーブルの取り回しなどが容易で、マシンが組み立てやすい印象を持った。

二つのDIMMスロットには最大2GBのメモリーが搭載可能だが、PC100やPC133はサポートされないので要注意だ。そのほか、VT82C686Bの仕様であるUltra ATA／100と4個のUSBポートをサポートしており、このあたりはAMD-766と比べても見劣りしない。FSBは、95／100／103／105／110／115／133MHzの7段階で設定可能となっている。

すべてのテストにおいて GA-7DXが好成績を収める

GA-7DXの最大の売りはDDR SDRAMのサポートだが、従来までのSDRAMと比べてどの程度のパフォーマンスアップが見られるのか。Apollo KT133を搭載したGA-7ZXRとPC133対応SDRAMを用意してベンチマークテストを行ってみた。評価機のスペックは、CPUがAthlon 700MHz、ビデオカードがGeForce2 GTS 32MBで、メモリーはいずれも256MBを用意、テストには「3DMark2000」と「QUAKE Ⅲ ARENA」を使用した。

GA-7ZXRに対するGA-7DXの優位性が最も顕著に表れたのはQUAKE Ⅲ ARENAの計測値である。640×480ドット／32ビットカラーのフレームレートを見ると、GA-7DXはGA-7ZXRの約1.4倍。1024×768ドット／32ビットカラーでは約1.5倍となる。解像度を1600×1200ドットまで上げると両者の差は少なくなるものの、640×480ドットおよび1024×768ドットでは、色数を増やした方が両マザーボードによる計測値の差が開くのは興味深い。

次に3DMark2000の計測値を見てみよう。総合スコアである3DMark Resultは、解像度640×480ドットおよび1024×768ドットでは、GA-7DXの計測値はGA-7ZXRの約1.2倍、1600×1200ドットでは約1.1倍となる。

Play Onlineでは過去に、PC100／133対応SDRAM、VC SDRAM、RDRAMなどを使ったゲームのベンチマークテストを行ってきたが、メインメモリーとチップセットを交換しただけでこれだけのパフォーマンス差が出たことはなかった。RDRAMについては、PC100対応SDRAMよりも低い計測値を出すことがあるため、どちらに導入メリットがあるのかは明らかだ。また、今回はFSB200MHzのAthlon 700MHzを使ってテストしたが、FSB266MHzに対応したAthlon 1GHzや同1.2GHzを使えば、DDR SDRAMの導入メリットがさらに引き出せる可能性がある。

クロックに比例した性能向上が見られる Athlon 1.2GHz+DDR SDRAM

参考までに、Athlon 1.2GHz(FSB266MHz)とDDR SDRAM(PC2100、256MB)を組み合わせた計測値も紹介しておく。

3DMark2000の3DMark Result(1024×768ドット／16ビットカラー)を見ると、Athlon 1.2GHz＋DDR SDRAMがAthlon 700MHz＋DDR SDRAMの約2倍のスコアをマークした。この比較テストは、3DMark2000の計測オプションである“CPU Optimization”を、デフォルトの“Hardware T&L”から“AMD Athlon”に変更して行ったため、CPUの性能差が、そのまま素直に表れる形となった。

QUAKE Ⅲ ARENAは、640×480ドット／16ビットカラーで、Athlon 1.2GHzがAthlon 700MHzの約1.3倍のフレームレートを出すが、1600×1200ドット／32ビットカラーでは両者の差はほとんどなく、Athlon 1.2GHz搭載マシンがAthlon 700MHz搭載マシンのフレームレートを約4%上回るだけにとどまっている。

3DNow！やSSEといったCPU固有の命令に対応したゲームでは、CPUの動作周波数の向上に比例してパフォーマンスもアップするが、QUAKE Ⅲ ARENAのようなビデオカード依存型のゲームの場合、解像度や色数を上げるとギガヘルツクラスのCPUパワーが発揮されなくなる。

製品情報

製品名：GA-7DX
チップセット：AMD-761＋VT82C686B
対応CPU：Socket A対応Athlon／Duron
ベースクロック：95、100、103、105、110、115、133MHz
メモリースロット：DIMM×2(最大2GB、PC2100／1600対応)
拡張スロット：AGP(4×モード対応)×1、PCI×5、AMR×1
IDEポート：Ultra ATA／100対応
サウンド：AC'97対応サウンド機能を装備
店頭予想価格：1万4,000～1万5,000円
問い合わせ先：日本ギガ・バイト TEL 03-5425-2541
URL：http://www.giga-byte.com/

■3DMark2000:3DMark Result(Optimization=HardwareT&L)

	640×480ドット 16ビットカラー	640×480ドット 32ビットカラー	1024×768ドット 16ビットカラー	1024×768ドット 32ビットカラー	1600×1200ドット 16ビットカラー	1600×1200ドット 32ビットカラー
GA-7DX+Athlon 700MHz+DDR SDRAM(PC1600)	1845	1786	1737	1564	1421	計測不可
GA-7ZXR+Athlon 700MHz+SDRAM(PC133)	1537	1498	1432	1344	1254	計測不可

■QUAKE Ⅲ ARENA

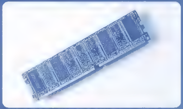
	640×480ドット 16ビットカラー	640×480ドット 32ビットカラー	1024×768ドット 16ビットカラー	1024×768ドット 32ビットカラー	1600×1200ドット 16ビットカラー	1600×1200ドット 32ビットカラー
Athlon 1.2GHz+DDR SDRAM(PC2100)	125.0fps	120.1fps	99.2fps	79.6fps	49.8fps	33.1fps
GA-7DX+Athlon 700MHz+DDR SDRAM(PC1600)	96.7fps	95.0fps	82.0fps	68.5fps	49.4fps	31.9fps
GA-7ZXR+Athlon 700MHz+SDRAM(PC133)	69.4fps	66.2fps	59.5fps	47.2fps	40.3fps	28.2fps

次世代高速メモリーの二大候補 DDR SDRAMとRDRAM

現在最も普及しているSDRAM(PC100／133)に次ぐ次世代メモリーの座を争うのは、DDR SDRAMとRDRAMである。

DDR SDRAM(Double Data Rate SDRAM)は、クロック信号の両エッジ(立ち上がり／下がり)を利用してデータ転送を2倍に高速化したSDRAM。ピーク時のデータ転送速度は、PC100対応SDRAMが800MB／秒、PC133対応SDRAMが1.2GB／秒であるのに対して、DDR SDRAMはPC1600(DDR200)が1.6GB／秒、PC2100(DDR266)が2.1GB／秒になる。現行のSDRAMと基本構造が同じなので量産しやすく、SDRAMと同等のコストで製造できるのが大きな利点だ。

対するRDRAMは、量産が難しくコストも高いため、RDRAM採用を強力に推進するインテルが、CPUやチップセット戦略の変更を余儀なくされつつあるのは周知のとおりである。そのインテルが、DDR SDRAMのサポートを公式に表明したことから、どうやら次世代高速メモリーの主役の座はDDR SDRAMに決まりそうだ。



今回使用したDDR SDRAMは、メルコのPC2100(DDR266)、128MBだ。12月下旬出荷予定で、価格は2万9,800円

SECRET FILE #00104

Crimson Skies

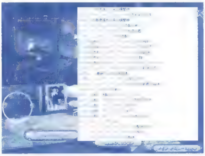
メーカー：マイクロソフト

大空の英雄は戦場を選ぶ!?

先の展開をのぞき見したくなったら、キャビンの画面で左下にある緑色のマイクをクリックし、idahoとタイプしよう。なんと画面右上にミッションセレクトのプルダウンメニューが出現する。ミッションを選択し、"次のミッション"をクリックすると選んだミッションでプレイできる。また、"過去のミッション"をクリックした時に表示されるスクラップブックだが、最初のページの左下にあるエンブレムをクリックしてispyとタイプすると、スクリーンショット以外のすべての思い出が張り付けられた状態になるのだ。このゲームのロマンを演出する部分だから、スクラップブックの画面をそのままデスクトップの壁紙にするのもおしゃれだと思う。

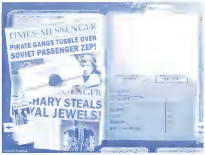
Crimson Skiesのチートコマンド一覧

idaho	ミッションセレクト （キャビンのマイクをクリックした後で入力）
ispy	スクラップブックを埋める （スクラップブック画面の左下のエンブレムをクリックした後で入力）



マイクをクリックしてidahoと入力すると出現するミッションセレクトメニュー。好きなミッションで遊べるのだ

エンブレムをクリックしispyでスクラップブックを埋めると、クリアしていないミッションすべてが"まだ飛んだことがない"という表示になっている



スクリーンショット以外のすべての記事や写真などが張られた状態。読むとストーリーの全容がなんとなく分かる

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00105

BLAIR WITCH PROJECT VOLUME1：RUSTIN PARR

メーカー：P&A

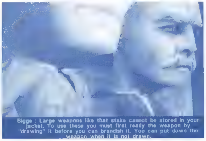
メタリックテクスチャーでSF風に！

20世紀最後のホラーブームを呼んだ映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』だが、ゲームではチートによってSF風のアレンジができる。F10キーでチート専用のコマンドラインを出して、T2000とタイプすると、シュワちゃんでおなじみのアノ映画の敵キャラクターみたいに、キャラクターがメタリックの外見になる。アノ映画のようにグニャグニャにはならないけれど、これだけで画面がSF調に見えるから不思議だ。同様にNOD3Dとタイプすると透明人間になる。ただし、敵もすべて透明になってしまうので、安全のためIWORKFORGODで無敵になっておこう。見えない敵に攻撃されると、「エネミー・ゼロ」みたいでスリル満点だ。

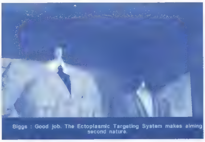
BLAIR WITCH PROJECT VOLUME1：RUSTIN PARRのチートコマンド一覧

IWORKFORGOD	無敵モード
GETINTOMYBELLY	すべての武器を入手する
BIGHEAD	頭が大きくなる。（小さくなることもある）
T2000	キャラクターが○ーミネー○ー2のようなメタリックテクスチャーになる
GIVEMEFAITH	体力を回復する
NOD3D	キャラクターが透明になる
SNOWSTORM	どんな場所でも雪が降る

シネマモードにもT2000のチートは継承される。これは全身がメタリックになったキャラクターたちだ



BIGHEADと入力するとキャラクターの頭が大きくなる。画面に入りきれないほど巨大な頭だ



ところが、ゲームを進めながら何度か試しているうちにBIGHEADとタイプするとスモールヘッドになってしまうようになった。マッチ棒の頭みたいだ

SECRET FILE #00106

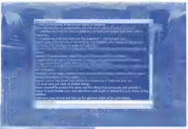
RUNE

メーカー：P&A

明日に向かって泳げ！

@キーを押すと画面中央にコンソールが出現する。ここにCHEATPLEASEとタイプするとチートモードが有効になる。もう一度コマンドラインを出してGHOSTとタイプすればNO CLIP(壁抜け)モードになり、どこにでも自由自在に動けるのだ。このタイプのゲームでは、壁抜けのチートコマンドを使って自由自在に動けるのはお約束になっている。しかし、ほかのゲームでは、地面の下であろうと空中であろうと、キャラの動きは“歩いている”状態だ。ところがRUNEで壁抜けチートを使うと、ふわふわと空中を泳いでくれる。壁抜けモードではすべての障害物を突き抜けてしまうので、空中遊泳を楽しみたいだけならFLYを使おう。壁抜けせずに空を泳げるのだ。

@キーを押すと画面の中央にコンソールが出現。[illegible]下のコマンドラインにチートコマンドを入力する



FLYまたはGHOSTで泳ぎ始める。平泳ぎのスタイルだ。太陽に向かって泳いでみよう

RUNEのチートコマンド一覧

CHEATPLEASE	チートコマンドを有効にする
GOD	敵からダメージを受けない
GHOST	壁抜けモード、上下移動も自在
FLY	空を飛べるようになる
WALK	GHOST、FLYのチートを終了する
KILLPAWNS	同じエリアの敵を倒す
SUMMON ###	任意の武器を出現させる。###は武器名

武器名一覧

VikingShortSword	DwarfBattleShield
VikingBroadSword	RuneOfPower
VikingShield	RuneOfPowerRefill
VikingShieldCross	RuneOfHealth
GoblinAxe	RuneOfStrength
GoblinShield	MagicShield
DwarfBattleSword	DarkShield
DwarfBattleAxe	RustyMace
DwarfBattleHammer	RomanSword
DwarfWorkSword	SigurdAxe
DwarfWorkHammer	HandAxe
	Torch

SECRET FILE #00107

ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED

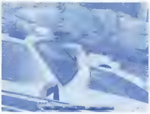
メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

ポルシェの車かと思ったらタミヤだった？

“ニード・フォー・スピードの番外編ポルシェ仕様”とも言うべきこのゲームで、ポルシェファンをがっかりさせてやろう。キャラクター作成画面の名前入力でGulliver(皮肉なことに日本じゃ中古車買い取り店の名前だ)とタイプする。実はこれがチートコマンドで、ここで完了ボタンを押す。再び名前が未入力状態になるので、ここまで準備してから友人を招こう。その後、普通にプレイヤーを作成してゲームを始めると、なんと車がすべてラジコンカーになっているのだ。これじゃ本物のラジコンの方がマシだと怒らせてしまったら、今度は同様の方法でFuzzyfuzと入力してみよう。通常なら出てこないはずのモードにも、プレイヤーを邪魔するポルシェのパトカーが登場するのだ。

この画面でプレイヤー名にチートコマンドを入力する。完了を押せば再び未入力状態の画面に戻るので本当の名前を入力してスタートだ

Gulliver[illegible]ていくアングル[illegible]ラジコンサイズになっていても、車内まできちゃんと描画されている



Fuzzyfuzを使えばシングルプレイのクイックレースでパトカー出現！ でも遠慮は要らない。このパトカーはレースを妨害してくるのだ

ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHEDのチートコマンド一覧

Gulliver	ラジコンカーモード
Dakar	ラリーゲームのように路面が滑りやすくなり、派手に土煙が上がる
Fuzzyfuz	レースにパトカーが登場。もちろん車はポルシェ
fetherw8	車重が重くなり、障害物やライバルカーに衝突してもはね飛ばされにくくなる

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q ゲームをアンインストールしたのですが、"アプリケーションの追加と削除"に残ってしまい、リストから消すことができません。リストから消すいい方法があったら教えてください。（神奈川県　吉原敏文）

A Windows 9x以降のWindowsでは、“アプリケーションを開発する際にはアンインストールの手段を提供するのが望ましい”というガイドラインがソフト制作メーカーに提示されています。そのため、現在流通しているソフトには、何らかのアンインストーラーが付属されているものと思います。従って、ほとんどのソフトでは、インストールを行うとコントロールパネル中の“アプリケーションの追加と削除”に情報が表示されますので、削除する際にはこの中より削除対象のソフトを選んでアンインストールを実行することになります。

ただし、インストールが何らかの原因により途中で失敗したり、誤ってソフトをフォルダごと削除してしまったときなどには“アプリケーションの追加と削除”にリストが残ってしまうことがあります(Windowsのバージョンによっても現象が若干変わってきます)。こうなってしまうと、アンインストールを実行してもプログラムが正常に動作しないため、ご質問のように“アプリケーションの追加と削除”のリストから消えないまま残ってしまうことになります。

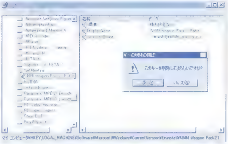
このアンインストールの情報はレジストリに保存されていますので、上記のような原因で残っている場合にはレジストリ上から手動で削除することで、“アプリケーションの追加と削除”のリストから強制的に消すことができます。レジストリエディタを起動(Windowsフォルダ内にあるRegedit.exeを実行)して次のキーをたどってみてください。

HKEY_LOCAL_MACHINE→SOFTWARE→Microsoft→Windows→CurrentVersion→Uninstall

ここに問題のアプリケーションのキーが残っているはずですので、アプリケーションのキーを削除してしまいましょう。

その際に、間違ってほかのアプリケーションのキーを変更したり、削除したりすると、そのアプリケーションのアンインストールができなくなりますので、削除の際はよく確認した上で操作を行うようにしてください。

これで“アプリケーションの追加と削除”には表示されなくなります。なお、レジストリの操作に関してはあくまで“自己責任”の下で行うようにしてください。（七緒秋光）



レジストリエディタで該当アプリケーションのアンインストール情報を画面左側にあるツリーから選び出し(画面では"NMM Weapon Pack2.1 Patch"を選択している)、"キーを削除"することで、"アプリケーションの追加と削除"一覧から強制的に削除できる

Q ノートパソコンでも「DIABLOⅡ」のような最近のゲームがプレイできるのでしょうか？ ノートのビデオチップはデスクトップ用と比べて情報が少ないため、詳しいことが分かりません。それと、ノートパソコンでも動作するゲームタイトルも教えてください。（愛知県　松田博道）

A 最近のノートパソコンは高性能化しており、ひと昔前のデスクトップよりも、はるかに性能が高いものもたくさんあると思います。ただし、ノートパソコンの部品についてはメモリーやバッテリーを除いて、ほとんど交換やアップグレードができませんので、ビデオチップなどは必然的に購入時のものをそのままずっと使い続けることになり、3D対応ゲームは動作しない場合もあります(起動時にビデオチップのレベルを判断して条件に満たない場合は起動しないようなタイトルもあります)。

Windows 98対応ゲームの多くはDirectXを使って開発が進められていますが、その場合、ビデオチップにハードウェアとして実装されていない機能がゲーム中で使用されている場合でも、できるだけDirectX側でその機能を補って動作するように設計されています。古いビデオチップであってもDirectX自体が動作してしまえば、ゲームは動作するようになっています。しかし、その場合は動作してもパフォーマンスがかなり低下したり、画面がうまく表示されないなどの不具合が発生することもあります。

DirectXの中でもDirect3Dはハードウェアに依存する部分が多いため、古いビデオチップの場合は、ゲームが正常に動作しない可能性があります。ただし、「Age of Empires」のようにDirectDrawを使って動作するゲームの場合、ほぼ問題無くプレイできると思われます。

ご質問のDIABLOⅡは、DirectDrawとDirect3Dの両方のモードが使用できますので、Direct3Dで動作しなくてもDirectDrawであれば動作するはずです。（七緒秋光）

ノート用ビデオチップとして、2000年12月時点で業界最高レベルの性能を持つRAGE Mobility M4を搭載したデルコンピュータのInspiron 8000。このクラスのノートパソコンであれば、DIABLO Ⅱ をDirect3Dで動作させることが可能だ

nVIDIA社が2000年11月に発表したノート用ビデオチップGeForce2 Go。ノート用ビデオチップとして初めてHardware T&Lをサポートしており、2001年第1四半期に同チップを搭載したノートパソコンが東芝から発売される予定

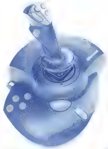
Q **ジョイスティックの製品紹介記事で、"光学トラッキング式""可変抵抗式"という言葉を見掛けましたが、どのようなものか分かりません。分かりやすく説明してもらえないでしょうか。**
（富山県　加藤雅則）

A ご質問の"可変抵抗式"とは、スティック部分の位置検出に可変抵抗器（ボリューム）を用い、スティックの位置に応じた抵抗値を読み取ることにより、その位置情報をパソコンに伝える方式です。一方、光学トラッキング式は、スティック末端から光を照射し、傾けた大きさにより変化する中心光の位置を、ジョイスティック底部に配置された半導体センサーで読み取ることによって、スティックの位置を検出する方式です。

以前の可変抵抗式は、熱による抵抗値の変化によりジョイスティックを中立にした位置（ニュートラルポジション）がずれてしまうことがあり、使うたびに調整（キャリブレーション）しなくてはいけませんでした。一方、光学トラッキング方式は、温度や湿度変化に強く、経年変化もほとんどない正確な動作が可能だというメリットがありますが、その反面コストが掛かり、ジョイスティックの価格を押し上げる要因になっていました。

マイクロソフトは、コストパフォーマンスに優れながらも、光学トラッキング方式と同等の機能を実現した高性能な可変抵抗式を、ジョイスティックの新製品すべてに採用しています。

（マイクロソフト株式会社 ホーム&リテール製品部 ホームプロダクトグループ
プロダクトマネージャー 及部高宏 氏）



SideWinder
Force Feedback Pro
対応OS：Windows 95／98
接続端子：SoundBlasterと完全互換の15ピン ゲームポート
（2001年10月末で生産終了）

SideWinder
Force Feedback 2
実売価格：1万2,600円（ゲームショップ"OVER TOP"価格）
対応OS：Windows 98／2000／Me
接続端子：USB

Q **私はネットワークゲームをプレイする際に、ICQを使って仲間と連絡を取っています。最近、Windows Meをインストールしたところ、インターネットに接続している間は常にICQのホームページとインターネットエクスプローラーが交互に立ち上がってしまいます。ICQを終了しても接続を切らない限り、勝手に立ち上がるといった状態です。ネットワークゲームをプレイするのに支障があるので、今はOSをWindows 98に戻していますが、何かいい解決方法があったら教えてください。**　**（千葉県　林 芳尚）**

A ICQはIP接続のゲームを行う場合に、相手のIPアドレスを調べることや、ゲーム中に仲間同士でチャットができる便利なツールです。ただ、若干くせのある部分もありますので、デフォルトのまま使っていると、ご質問のように予期せぬトラブルで困ってしまう方も多いと思います。

ご質問の現象はWindows 98やMeに依存する問題ではなく、ICQの設定によって解決できる問題だと思います。ICQはインストール時にデフォルトの設定を変更しないでインストールすると、"Netdetect"というモジュールがOS起動時にタスクバーに常駐するようになります。Netdetectはインターネットに接続されているかどうかを常に監視し、接続されてないようならばダイヤルアップ接続が実行され、コネクションが確立した直後にICQの本体を自動的に起動させるものです。さらにICQ起動時にはMirabilis社のホームページが自動表示されます。つまりこのような設定のまま使用していると、ご質問のようにICQを起動するとブラウザーが自動で立ち上がったり、ブラウザーを起動してネットワークに接続するとICQがネットに接続されたことを検知してMirabilis社のホームページに接続してしまうわけです。

以下に、ICQ98とICQ 2000の設定例を紹介しておきますので、参考にしてください。

●ICQ98

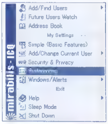
1. ICQの左下にある"Q"ボタンをクリックするとメニューが出ます。メニューの中の"Preferences"をクリックして、Owner Prefsの画面を開きます（画面1）。
2. "Connection"のタブをクリックすると、ここでICQの接続時の動作を変更することができます。
3. "Launch ICQ on Startup"にチェックが入っている場合、OSの起動と共にNetdetectが自動起動します。勝手に立ち上がらないようにするためには、ここのチェックを外します。（画面2）
4. "Launch Default Web Browser……"にチェックが入っている場合、ICQを起動させると、ブラウザーまで起動して、MirabilisのHPに接続します。ここのチェックを外すことによりICQを起動してもブラウザーが自動起動しなくなります。

●ICQ 2000

1. ICQ 2000は、ICQシリーズの最新版で、基本的な操作方法は以前までのバージョンと同じです。設定の詳細は"Preferences"で、接続関係の設定は"Connection"を選択して行います（画面3）。
2. "Launch ICQ on startup"がチェックされている場合は、前のバージョンと同じようにネットワークの状態を監視するモジュールがWindows起動時に常駐します。
3. "Launch default Web browser when connection is detected"がチェックされている場合には、ネットワーク接続時にデフォルトのブラウザーが起動します。

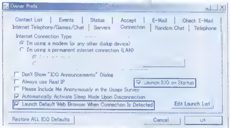
また、非公式ながらICQにはメニューなどを日本語化するパッチがあり、これを使えば設定が楽になると思います。　（七緒秋光）

パッチ入手先　http://pockets.to/icq/



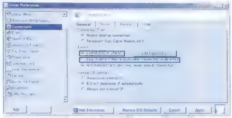
画面1
ICQのメニューの中で"Preferences"を選択する

画面2



ICQ98でのConnection設定画面。現在は両方ともチェックされているため、ネットワーク接続時に自動的にICQが立ち上がり、同時にブラウザーも起動する

画面3



ICQ 2000でのConnection設定画面。前のバージョンと比べるとかなり見た目に違いがあるが、基本的な設定方法は同じである

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

4X4 EVO ◎	4x4 EVOLUTION
CHARAMESSAGE ◎	キャラメッセージ クライアントソフト
FIFA2001	FIFA2001 ワールドチャンピオンシップ
FURFIGHTERS ◎	FUR FIGHTERS
KAKINOKI	柿木将棋V
LD3RDBOOK	ルナティックドーン 第三の書 パッチ
MIDTOWNMADNESS2 ◎	Midtown Madness 2
ODN	ODN接続サインアップキット
PACIFICWARRIORS	PACIFIC WARRIORS
Q3TA ◎	QUAKE Ⅲ:TEAM ARENA
RUNE ◎	RUNE
SACRIFICE	SACRIFICE
VENOM ◎	VENOM
YOKOZUNA	大相撲タイピングソフト横綱

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95/98/Meを使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、◎マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

3Dシューティング QUAKE Ⅲ:TEAM ARENA

チーム戦に重点を置いて制作された、「QUAKE Ⅲ ARENA」のアドオンパック。体験版は、QUAKE Ⅲ ARENAの製品版が無くてもプレイできる上、マルチプレイにも対応している。マップは1種類しか収録されていないが、迫力あるチーム戦をたっぷりと堪能できるだろう。

インストール方法

①付録CD-ROMのQ3TAフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法

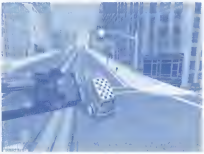
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「Setup」→「Controls」で変更可能です。

W、↑キー	前進
S、↓キー	後退
Aキー	左並行移動
Dキー	右並行移動
←キー	左回転
→キー	右回転
マウス左クリック	武器の発射

1〜9、／キー	武器の選択
Spaceキー	ジャンプ
Cキー	かがむ
Tabキー	スコア表示
Enterキー	アイテム使用
Tキー	チャットメッセージ入力

レーシング Midtown Madness 2

実際に存在する都市の一般道路を爆走することができる、破天荒なレーシングゲームシリーズの最新作。本作では、サンフランシスコとロンドンの町が舞台となっている。今回収録した体験版ではサンフランシスコの4コースが走破可能。スリリングでそう快なドライブを存分に楽しもう。



インストール方法

①付録CD-ROMのMIDTOWNMADNESS2フォルダに収録されている[README.RTF]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONTROL」→「CUSTOMIZE CONTROLS」で変更可能です。

↑キー	アクセル
↓キー	ブレーキ
←キー	左折する
→キー	右折する
Spaceキー	ハンドブレーキ

Hキー	HUD表示
Tabキー	マップ表示
Enterキー	ホーンを鳴らす
C、Vキー	視点変更

©1999-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

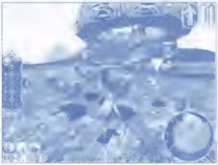
※この体験版では、MSN Gaming Zoneを使用したマルチプレイはできません(製品版ではMSN Gaming Zoneを使用してマルチプレイをすることが可能です)。

※この体験版は、Windows 95では動作しません。Windows 98、Me、2000 Professionalのみで動作します。ご注意ください(製品版はWindows 95でも動作可能です)。

ご注意 Microsoft Midtown Madness 2 トライアル版(英語版)についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、マイクロソフトは一切の責任を負いません。

リアルタイム戦略シミュレーション SACRIFICE

3Dアクションとリアルタイム戦略シミュレーションの要素を組み合わせた、新感覚の作品。デモ版ではチュートリアルモードもプレイできるので、指示された手順に沿ってゲームの操作方法や進め方をマスターすることが可能だ。



インストール方法

①付録CD-ROMのSACRIFICEフォルダに収録されている[SACRIFICEDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Keyboard Options」で変更可能です。

W／↑キー	前進
S／↓キー	後退
A／←キー	左回転
D／→キー	右回転
テンキー+	ズームイン
テンキー-	ズームアウト
Rキー	攻撃
Cキー	Convertの使用

Gキー	Guardianの使用
Hキー	Healの使用
Nキー	Manahoarの使用
Mキー	Manalithの使用
Zキー	Speed Upの使用
Tキー	Teleportの使用
Oキー	フォーメーションの変更

スポーツ FIFA2001 ワールドチャンピオンシップ

FIFA(国際サッカー連盟)、JFA(日本サッカー協会)公認の本格的なサッカーゲーム。デモ版では、インストール時に選択する言語によって使用できるチームが変わる。日本語を選択すると、ローマとユベントスが登場し、中田英寿選手の勇姿を目にすることができるのだ。

インストール方法

①付録CD-ROMのFIFA2001フォルダの中のREADMEフォルダに収録されている[README_JAP.TXT]を参照の上、FIFA2001フォルダ内にある[AUTORUN.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

矢印キー	ドリブル／移動
Sキー	パス／操作選手切り替え
Dキー	シュート／タックル
Wキー	ダッシュ
Aキー	ロブパス／ハードタックル
Qキー	スルーパス／キーパー前進
左Shift／Ctrlキー	ジャンプ／アタッキングプレス
Eキー	ボールキープ／ハードチャージ
左Alt／Insertキー	オフサイドトラップ

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

3Dアクションアドベンチャー RUNE

北欧神話を題材にしている異色の3Dアクションアドベンチャー。体験版では二つのシングルプレイステージと、二つのマルチプレイマップを遊ぶことができる。マルチプレイモードでは、サーバーを自動検索する機能が用意されているので、手軽に対戦相手を見つけることが可能だ。

インストール方法

①付録CD-ROMのRUNEフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONTROLS」で変更可能です。

↑／Wキー	前進	マウス右クリック／Shiftキー	防御
↓／Sキー	後退		
←／Aキー	左並行移動	Qキー	武器を投げる
→／Dキー	右並行移動	Eキー	RUNEパワーの使用
Spaceキー	ジャンプ	1キー	武器をしまう
Cキー	しゃがむ	2キー	剣を選択
Ctrlキー	アイテムを拾う	3キー	ハンマーを選択
マウス左クリック／Enterキー	攻撃	4キー	おのを選択

レーシング 4x4 EVOLUTION

4輪駆動車の迫力ある走りが堪能できるレーシングゲーム。デモ版では2種類のコースが選択できるほか、天候や時間帯も設定することが可能だ。マルチプレイにも対応しており、リプレイ機能も活用することができるので、さまざまなカメラアングルで自分の走行を鑑賞してみよう。

インストール方法

①付録CD-ROMの4×4 EVOフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Controller Setup」で変更可能です。

↑キー	アクセル	Hキー	レスキュー（車をコース上に戻す）
↓キー	ブレーキ		
←キー	左折する	Lキー	ヘッドライトの点灯
→キー	右折する	Tabキー	コース表示
Eキー	急ブレーキ	Vキー	視点変更

その他収録ソフトのインストール方法

キャラメッセージ クライアントソフト

①付録CD-ROMのCHARAMESSAGEフォルダに収録されている[CHARAMESETUPB3SP3.EXE]をダブルクリックしてください。

※p.123の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

FUR FIGHTERS

①付録CD-ROMのFURFIGHTERSフォルダに収録されている[FURFIGHTERSDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

柿木将棋V

①付録CD-ROMのKAKINOKIフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ルナティックドーン 第三の書 パッチ

①付録CD-ROMのLD3RDBOOKフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

※このパッチプログラムは、「ルナティックドーン 第三の書」製品版をインストールしている方のみ使用可能です。

※p.036の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

PACIFIC WARRIORS

①付録CD-ROMのPACIFICWARRIORSフォルダに収録されている[PWDEMOSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

VENOM

①付録CD-ROMのVENOMフォルダに収録されている[VENOM.EXE]をダブルクリックしてください。

大相撲タイピングソフト横綱

①付録CD-ROMのYOKOZUNAフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

Play Online MAC館

今回は、数多くリリースされている「UNREAL TOURNAMENT」用のMODの中から人気の高い「STRIKE FORCE」と「CHAOS UT」を取り上げ、MODの入手方法やインストール方法での注意点を詳しく解説する。　文／nao

第24回 Mac版UNREAL TOURNAMENT用MOD

無償でダウンロードできるMODを楽しもう

MODのダウンロードからインストールまでを詳しく解説

MODとは“Modifications”の略であり、ここでは3Dシューティングのゲーム内容を変更、拡張するソフトを指している。変更、拡張するといっても、武器の外見やパラメータを変更する程度のものから、ゲームの世界観を大きく変更してしまう大掛かりなものまでいろいろなタイプがあり、ダウンロードしてインストールすることにより無償で楽しむことができる。「UNREAL TOURNAMENT」（以下、UT）の場合は非常にたくさんのMODが出ており、うれしいことにこれらのMODは基本的に機種依存性がないので、インストールを工夫すればMac版UTでも楽しむことが可能だ。こうしたMODをほぼ網羅している代表的なサイトとしては、http://www.planetunreal.com/が挙げられ、UT用と「UNREAL」用のMODを数えてみたところ50種類以上確認することができた。UTのMODの中で人気が高いのは、「STRIKE FORCE」（以下、SF）、「TACTICAL OPS」「ROCKET ARENA」「CHAOS UT」などであるが、今回はSFとCHAOS UTを紹介することにする。

SFについては、2000年11月号のDEATHMATCH ARENA（p. 126～127）で詳しく紹介されているので、そちらも参照してもらいたい。また、編集部でSF用サーバーを稼働させていたので、プレイした方も多数いると思う。UTが近未来を舞台とした仮想的な世界観であるのに対して、SFはリアル系と呼ばれ、世界観が現代に近く武器なども実在するものが多いのが特徴だ。SFはテロリスト対特殊部隊のチーム戦であり、2001年1月号のMac館で紹介した「RAINBOW SIX」と似ている。

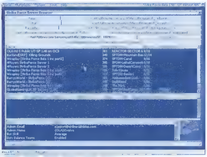
まずはhttp://www.planetunreal.com/strikeforce/からSFのMac版インストーラーをダウンロードしよう。SFは現在Ver.1.50なので、Ver.1.40の本体に加えて、Ver.1.50のパッチもダウンロードする必要がある。インストール自体は、Ver.1.40のアーカイブを解凍した状態でインストーラーを起動すればいい。原稿執筆時点では、UTの最新パッチはVer.436であるが（コラム参照）、SFに限ってはVer.436ではうまく動かないので、それ以前のVer.425aにとどめておくことが肝心である。うまくSFが動かない場合は、いったんUT本体をフォルダごと削除してから再インストールし、パッチを当ててVer.425aにした状態でSFをインストールすれば問題ない。インストールが無事に完了したら、Ver.1.50のパッチをSFフォルダに上書きコピーすれば良い。SF自体の起動は、専用の実行ファイルをクリックして行う。

画面1は、専用ブラウザーを使ってサーバーを検索しているところだが、Mac版では若干の文字化けが出ている。ただし、プレイする上で問題はないし、Windows版のプレイヤーと対戦することも可能である。画面2、3がプレイ中のシーンである、UTとはまるで違った世界観であることに注目していただきたい。

Windows版UTでは「Game Of The Year edition」（2001年1月号DEATHMATCH ARENA参照）が記念発売されているが、Mac版パッケージは発売されていない。しかし、心配には無用である。このパッケージに含まれる二つのMOD（ROCKET ARENA／CHAOS UT）はインターネット上でダウンロード可能であり、もちろんMac版UTでも遊べるのだ。

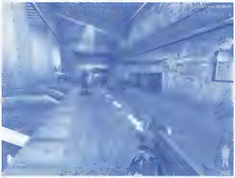
続いてCHAOS UTを紹介しよう。まず、http://www.planetunreal.com/chaotic/で“Umod”ファイルをダウンロードする。Zipで圧縮されたファイルを解凍する場合に注意することは、“StuffIt Expander”で行う場合に、テキストファイルをMacintoshフォーマットへ“変換しない”という設定にしておくことである。そうしないとインストールできないので気を付けよう。そして、解凍したUmodファイルをUTフォルダ内にある“Umod installer”にドラッグ アンド ドロップすればインストールが自動的に始まる。CHAOS UTは、剣や弓矢といった武器が登場し、中世あるいはファンタジーのような雰囲気を味わうことができるMODだが（画面4）、近代的な銃などの武器も使える。まさにタイトルどおり混沌（こんとん）とした世界が現れるわけだ。実際には、UT本体に“Mutators”と呼ばれる特殊なルールを適用してプレイするのだが、新しいゲームが増えるわけではなく、既存のDeathmatchなどで剣のみで戦うSword Arenaなどの特別ルールが使えるようになるのだ。また、専用マップも同時に追加される。起動方法は、メニューから“Game”→“Start Pratical Session”で、“Mutators”をクリックし、出てきたダイアログで“ChaosUT GOTYE Mutator”を選択すればいい。（画面5）

画面1



STRIKE FORCE用サーバーブラウザーの画面

画面2



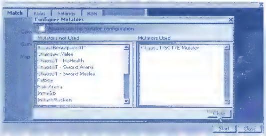
画面3

STRIKE FORCEのプレイ時の画面。まったく異なった世界観に注目してほしい

画面4

CHAOS UTの対戦中の画面。剣を使った接近戦など、ファンタジーに近い世界観になっている

画面5



CHAOS UTで追加された特殊ルールの選択画面

最新パッチ情報

本文でも述べたが、MODを楽しむためには、UTにパッチをあてる必要があり、http://www.westlakeinteractive.com/などから入手することが可能だ。ただし、このバージョンからマルチプレイの互換性が無くなったので、サーバーがVer.436以降の場合は、クライアントもVer.436以降でないと対戦できないので注意しよう。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者の方のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

今年は一部のゲームばかりが注目されてしまい、少し残念でした。もっといろんなゲームが出てくれば良いと思います。（東京都・金　永哲）

同感です。さらに、大作の続編ばかりに人気が集中していることも気になります。それが悪いとは思いませんが、そのために新しい発想が生まれにくくなってしまうとしたら、ユーザーにとってとても悲しいことですよね。（ほ）

付録CD-ROMに収録してあるゲームの体験版が、Windows Meで動作するかどうかを書いてほしい。（北海道・藤本和彦）

ご要望におこたえしまして、今月号から付録CD-ROMに収録する体験版は、すべて編集部にてWindows Meでの動作をチェックしています。従って、収録した体験版はWindows Meできちんと遊べるものばかりですので、安心してインストール／プレイしてくださいね。（K児）

今度、パソコンを買い換える予定です。僕はあまりパソコンについて詳しくないのですが、“ビデオボード”とか“3Dアクセラレーター”というのが何か分かりません。これは最初からパソコンに入っているのですか？ それともお店で別に買って、付けてもらうのですか？（宮城県・安食健介）

パソコンは、CPU、メモリー、HDD（ハードディスク）などのパーツで構成されていますが、ゲームの映像をディスプレイに表示させるためには、ビデオボードまたは3Dアクセラレーターが絶対に必要となります。Play Onlineでは、映像の出力に必要となるこのパーツのことを、主にビデオカードと呼んでいます。店頭で売られているパソコンには、このビデオカードが組み込まれていますので、別途購入する必要はありません。ただし、大手パソコンメーカーが販売している製品はビデオカードの性能が低い場合が多いため、最新ゲームをプレイするのは不向きです。個人的には、2000年7月号の特集2（p.078～087）で紹介したフロンティア神代（http://www.frontier-k.co.jp/）の製品をお勧めします。（坂之上）

昨日、普通に電源を落としたはずなのに、今日いつもどおり電源を入れたら、HDDが壊れてた。納得いかん！（岡山県・宮本正則）

HDDヤラれると泣くね、マジで。俺っちのMy Macはこの夏、姪っ子（1歳半）に葬られた。某雑誌の元編集長と個人サイトを作っていた時に、ブチっとね。おかげで、バックアップとノートン先生（Norton Utilities）の偉大さが分かったよ。データは何とか大丈夫だったけど、全然安定しないため、結局HDDはgraveyard（墓場）へ……。皆さんも、子供と動物とカミナリには気を付けてね。（ゆさろう）

初めて買いましたが、書店で見掛けたのも初めてでした。今まで見落としていたのか……？（三重県・川本英司）

Play Onlineを手に取っていただいて、ありがとうございます。ネットワークゲーム専門誌ということで、書店によって置かれている場所がどうしてもまちまちになってしまっているようです。今までに、CG系雑誌や車系雑誌などの棚に置かれているのを見たことがありますが、聞いた話によると、エッチな雑誌のコーナーに積まれていたこともあるそうです。書店の店員さん、中味をよーく確認してください。（ま）

私の友人には、マニアやオタクというような人がかなりいる。おかげで、プレイするゲームには困ることがない。しかし、ゲームを貸し借りする時に毎回思うのだが、なぜ18禁しかないのだ。パソコンゲームって、世間では18禁が一般なのかなあ。（東京・小嶋俊一）

ゲームを貸し借りできる友人がいるとは、良いですね。ただ、脂っこい物を食い過ぎると胃がもたれるように、過激な暴力表現（性表現？）が登場するゲームばかりをやっていると、なんかこう、腹いっぱいになってきませんか？ たまには単純なパズルゲームなどをやってみると、意外とはまると思いますよ。今月号では、無料で遊べる手軽なゲームを数多く紹介しているので、どうぞ参考にしてください。（ヤナギ）

自慢ショット

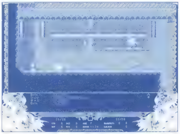
発売されたばかりの「スーパーバイク2001 featuringミレニアムラウンド」を買ってきて、早速撮った画像です。主（あるじ）のいないYAMAHA YZF-R7が爆走中……ではなくて、ライダーが振り落とされた直後のシーンです（笑）。アクセルを戻してマシンを傾けていくとバランスを失って倒れてしまうなど、なかなかリアルな動きが再現されていて、期待どおりの出来になっているようです。これからやり込みます！（三重県・長谷川紀彦）

私には、無人のバイクが自力で走っているようにしか見えませんね。しかし、この後方には放り出されたライダーが痛い思いをしているのでしょう。このゲームのクラッシュシーンは非常にリアルなのに、平気なそぶりで再び走り出すのが、不思議といえば不思議です

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

Player's Suggestion

ネットワークゲームのベータテストって、お得ですよね。本来ならばお金のかかるゲームが、無料でできちゃうんですから。ベータテストマニアの私は、先日から「エランシア」をプレイし始めました。そこですごく驚いたんですけど、エランシアって某オンライン専用RPGに似てませんか!? レベルの概念がなくてスキル重視なところとか、初めはみんなで人形を殴り続けて強くなっていくところとか……。できれば、親しみやすいキャラクターのグラフィックや、分かりやすいインターフェースなどをより工夫して、独自の魅力を掘り下げていってほしいですね。某RPGを超える可能性を秘めた生産スキルなどに期待して、より良い作品に仕上がることを希望しています。（愛知県・高原和美）



優れたものはどんどん取り入れていくのが良いのか？ あくまでもオリジナリティーにこだわるべきか？ この辺は意見の分かれそうな部分ではありますね。願わくば、より楽しいゲームとして完成してほしいものです

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

プレイヤー言いたい放題

高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったといった、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満などの、率直なご意見をお寄せください。

今までのシリーズとは違って、今回の「CARMAGEDDON TDR2000」はまっとうな"レーシングゲーム"になっているのが気に入らない(笑)。歩行者をいかに料理するかに集中できたのが優れたポイントだと思っていたのに、時間制限がなかなかシビアで、余裕がないよ～。
（千葉県・まさ）

ふふふ、現実の世界でできないことが、好きなだけできるのがこのゲーム。連続で通行人を跳ね飛ばしていくと、思わずにやけてしまう……。全員始末してもレースクリアになるらしいんですが、だれかやった人いますかね？
（大阪府・黒沢　健）

シークレットカーのごみ収集車が最高です！フロントに付いてるリフトの先端で敵車を突き刺していくのが快感で、病みつきです。乱暴なハンドリングで横転するのも、一興ですね。
（新潟県・中川篤志）

CARMAGEDDON TDR2000

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。
●アプサラス　●HEAVY METAL F.A.K.K.2

最高のバカゲー。ドライバー視点で通行人が吹っ飛んでいくのを見ると、異様なまでの迫力がある！スピード感は前作よりこっちの方が上な分、自由度は下がっているかも？でも、ライバルカーをとことんたたきつぶしたときの快感は相変わらずだ。
（秋田県・月見酒）

人の吹き飛ぶ様子が、いっそうパワーアップしてますね、変なところに力が入っている(笑)。逃げ惑う様子もさらにリアルになっているような気もするし。取りあえず、グラフィックの質を最高に設定して楽しむことにします。
（岐阜県・福井陽平）

ミッションで倒す敵は、アイテムを使って攻撃するより体当たりした方が、たくさんダメージを与えられるような気がするのが不思議。まぁ、このシリーズらしいけど。原作の映画も見てみたいなぁ。アドオンパックも出るらしいので、楽しみです。
（兵庫県・繁野弘喜）

Reader's Review

STARSHIP TROOPERS

個人的に期待していた「STARSHIP TROOPERS」。発売後、すぐに手に入れてプレイした。あの凶悪なバグズたちを自分の手で次々に撃破していくそう快感は、なかなかのもの。また、原作小説には出てきているのに、映画には出てこなかった"パワードスーツ"が登場するのは、ファンとしては非常にうれしいところだ。だが、映画中にはあったバイオレントな描写が甘く、人間同士のドラマが割愛されているので、仲間が死んだ時のあのグッとくるものがないなど、残念な部分も多かった。"タクティカル"な点数は高いけれども、"エモーショナル"な部分での点数はいまーつ、といったところか。
（東京都・加藤良尚）

STARSHIP TROOPERSはドラマチックなストーリーよりも、ユニットを操作して、敵を撃ち倒す戦術部分の面白さを前面に押し出したタイトルだ

読者による新作ゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第13回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

頑張る"自称"プレイボーイ：ちっとも懲りない度★★★

私が初代「DIABLO」をプレイし始めてから現在に至るまで、ほぼ毎日ロビーサーバーのJPN-1につなぎ続けている人がいるわ。彼の名はP（無職、独身）。土日祝日を問わず、まるでそこが自分の存在する場所だと言わんばかりにアクセスし続けているの。だいたい朝の9時ごろに現れて、夕方には落ちているから、会社のパソコンを使ってアクセスしている不良会社員かと思ったら、立派な"ヒモ"（自分で働かずに、女の人に食べさせてもらっている人のことね）だという話。しかも、ヒモ歴20年という超強者。「おれにほれるぜ？」と、自信たっぷりに送られてきた彼の写真は、ちょっと山下達郎似だったわ。のどの奥まで「なめんなよーっ！」という心の声が出かかったけど、大人な私は「うん、格好良いねぇ」と褒めちぎってあげたの。そのかいあって、気を良くした彼は、新たな獲物の超お嬢様（カモネギともいう）に果敢にアタック。しばらくして、「おれたち結婚するからさ」とDIABLOから卒業していったものの、数ヵ月後にはまた彼の姿をJPN-1で拝むことができたわ。短い結婚生活の結果は当然……。彼は今日も元気にダンジョンに潜ってます。
文／PEKA-TARO

スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7　恵比寿イーストビル6F
株式会社デジキューブ　Play Online編集部　○○○○係
または、information@play-online.com

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルグッズを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

21 世 紀 に 残 し た い

名作ゲーム回顧録

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、計器飛行から空中戦まで、飛行機のことなら何でもお任せのFuji教官に、独特なゲームシステムを導入して臨場感を演出した名作フライトシミュレーターについて話を聞いた。

作戦全体をシミュレートした傑作 EF2000

Fuji教官

FS歴10数年という、根っからのFSファン。自宅には3台のPCがあるが、仕事用にはノートパソコンを使い、ほかの2台のデスクトップマシンでFSを楽しんでいる。1台が軍用機用、もう1台が民間機用となっており、それぞれに専用のデバイスをそろえているという徹底ぶりである。本誌で執筆するWarren大尉とはFSのマルチプレイで知り合った仲で、以後お互いにFSの腕前を磨き合っている。

仮想世界を作り出す新奇なゲームシステム

軍用機のフライトシミュレーター（以下、FS）というと、たいていのタイトルは、自由に飛べるフリーフライト、武装などの使い方を覚えるトレーニング、いくつかのシナリオが用意されたミッションという要素で構成されている。これは、FSが発表され始めた十数年前からほぼ同じ形で続いていて、パソコンの進化と共にグラフィックや内容の再現度などが年々高められてきた。そんな中で、新たな要素を盛り込んだ衝撃的なタイトルであったと筆者が思うのが、今回紹介する「EF2000」だ。そして、その新たな要素というのが“ダイナミックキャンペーン”と呼ばれるものである（本当は「FALCON 3」が最初に導入したのだが、筆者は残念ながらプレイする機会がなかった）。

ダイナミックキャンペーンとは各軍の司令官の行動をゲーム中で再現したもので、ゲーム中に登場する航空機／艦船／車両／地上基地といったユニットすべてが作戦に沿って指示を与えられ、さらにAIによってある程度自発的な行動をとるというものだ。プレイヤーは、いずれかの軍に所属する戦闘機（EF2000）の1機を操縦して、次々と与えられるミッションを遂行する。大ざっぱに言うと、プレイヤーの操る機体はパソコン上に作り出されたウォーゲームのこまの一つになるのだ。フライト時には同じ空間に何千というユニットが動いており、そのすべてが何らかの意味を持った行動をとっているということになる。今までの“箱庭を飛ぶ”という感覚とはまったく異次元の、“そこに一つの世界”があるかのようなシステムだったのだ。

プレイするたびに変化するミッション

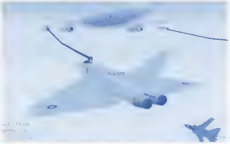
“ワイルド・ウィーゼール”というミッションを例に挙げてみよう。この任務は、敵基地の爆撃に参加する攻撃機編隊を護衛したり、敵基地を防衛している対空施設を破壊して爆撃を支援したりするものだ。

攻撃機編隊と一緒に離陸し、まずは燃料の消費を抑えるため高々度を飛行する。そして、敵の防空圏の手前から地表すれすれに降下し、地形のくぼみに沿って敵基地へ向かう（こうすることによって、敵の対空レーダーに見つからないように近づくことができる。少しでも高度が上がるとレーダーに捕まり、周囲の基地から敵機がわらわらと襲ってくる。こうなると、ミッション遂行どころか、生き残る術もなくなってしまう）。目標の手前で、爆撃部隊の前方に出て一気に上昇、地上からの砲撃が飛び交う中、対空施設を速攻でたたき、爆撃のチャンスを作る。直後に爆撃部隊が目標を破壊し、一目散に撤収するといった具合で、まさに気分は映画『スター・ウォーズ』のデススター突入のシーンである。

ロケット弾を使った地上攻撃の様子。EF2000では、最新のFSと比べても遜色のない緊張感と迫力を楽しめた

こういったシチュエーションも、ダイナミックキャンペーンの効果によって、臨場感のあるスリリングなものに変化する。なぜなら、目標の位置や種類はもちろん、航路や時間、敵機や対空砲の位置、作戦時の天候など、すべての要素が毎回変化し、同じ攻略方法が通用するとは限らないからだ。場合によっては、手順のまったく違う戦術で乗り切らないといけない場合もあるだろう。当然、上記のようなものから敵機の偵察や編隊を移動させるものまで、ミッションは多岐にわたっている。従って、いつまでも飽きずに繰り返し楽しむことができるのだ。実際、筆者はこの EF2000 のダイナミックキャンペーンをほぼ毎日プレイし、3年ほど楽しませてもらった。

この後、ダイナミックキャンペーンのシステムは「F-22 TAW」「FALCON 4」などといったタイトルにも採用され、いずれも高い人気を得た作品となっている。どれも名作FSではあるが、筆者としては、このダイナミックキャンペーンを絶妙なゲームバランスとリアリティーの融合で組み合わせたEF2000を、いちばんの傑作として推しておきたい。



雲海を見下ろしながらの空中給油。EF2000のキャンペーンでは、長距離を移動する航空機が給油機に集まって順番待ちをする姿も見られる

● 進 化 の 一 つ の 可 能 性 ●

EUROFIGHTER TYPHOON

EF2000の次に発売されたF-22 TAWは、ダイナミックキャンペーンのシステムを用いて F-22 戦闘機を再現したFSだったが、その制作メンバーが移籍したRage Games社で「EUROFIGHTER TYPHOON」というタイトルの開発が進められている。TYPHOONとは、現在試作機である EuroFighter 2000（EF2000）が正式に軍に採用された時に使用される予定の名称で、EF2000の後継となるタイトルにはぴったりの名である。

[illegible]ダイナ[illegible]クキャンペーンが、この作品で[illegible]生まれ変わるか、非常に楽しみである

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

第31回 オンラインRPGでの基本表現 その2

前回に引き続き、今月もオンラインRPG初心者向けの基本的な英語表現を紹介する。今回は、自分の意見を伝える表現や、仲間を増やすのに役立つ会話例などを重点的に紹介していこう。特にオンラインRPGで活用できる表現を掲載しているが、ほかのゲームジャンルでのチャットなどで応用できる表現も多いので、ぜひマスターしてほしい。

今月も、初心者向けの簡単な英会話について解説していく。今回は、あいさつなどの初歩的な表現から少し進んだ、自分の気持ちを伝える会話を取り上げよう。毎号このコーナーを読んでいる人にも参考になる"自分の意思、意見を主張する"表現は、きっとさまざま場面で役に立つはずだ。

Neat

You did real great!

Are you okay?

nm

●自分の意思、意見を伝える

相手の言う英語は読み取れても、自分が知っている英単語を巧みに使って応答することは、思った以上に難しいものだ。普段は"yea"や"ok"などとうなずいていればだいたい話は進むものだが、パーティー内での打ち合わせなどでだれかの提案があった場合には、メンバー各自の意見が求められる。そんなときに生返事をしていたのでは、「こいつ本当に話を聞いているのか？」と相手に不信感を持たれてしまうはずだ。そのような場合は、取りあえず以下の三つの表現を知っていれば何かと便利だ。普段の会話にも問題なく使用できるものなので、ぜひ覚えておこう。

I want to (または I wanna ～)
～したい
I agree
それでいいよ、賛成だよ
up to you
君に(みんなに)任せるよ

"I agree"が形式ばった表現のように感じるのならば、"OK"で代用しても構わない。また、提案に同意できない場合は"I want to ～"を使えばいい。もちろん、"No"と言ってもいいのだが、ストレートに「やだ！」と答えると、仲間の気分を害するかもしれない。否定の言葉の代わりに「それよりも自分は～がしたい」と言えば角が立たないはずだ。

会話例)
Cody: Hey lets hunt around here
コーディー：なあ、この辺で狩りをしようぜ
Don: Here? **I want to** hunt harder ones
ドン：ここでかい？ 僕はもっと強い連中を狩りたいなぁ
Cody: I don't want. May, how about you?
コーディー：オレはやだなー。メイ、君はどう？
May: Harder or easier is okay, **up to you** two
メイ：強くても弱くてもOK、2人に任せるわ

●自分の気分や感情を伝える

プレイ中は楽しいことばかりとは限らない。仲間同士ならちょっと浮かない気持ちも正直に打ち明けたくなるもの。また、突然の体調不良でゲームを中断せざるを得なくなることもあるだろう。そのためにも、自分の気分や感情を伝える言葉も覚えておこう。調子がいいときは"I'm fine"でたいてい事足りるため、以下に紹介する表現には不調や不機嫌に関する記述が多くなっている。なお、相手の調子を聞くときは、"Are you okay?"(大丈夫？)や"How are you?"(元気？)、"What's the matter?"(どうかしたの？)などを使うといい。

I feel high now
今、調子がいいんだ

メモ：英語の"High"は、日本語で言う"ハイ"のような高揚してぶっ飛んだ状態だけでなく、普通に調子の良い状態も表す。

I'm really into playing the game.
(このゲームの)プレイにハマっちゃってるんだ

メモ：～ingの部分を変えると、ほかのものに夢中になっている様子を表現できる。

I don't feel like ～ing
～する気になれないよ
I feel bad
気分が悪いよ(気分を害したよ)
I feel sick
気分が悪いよ(体調が悪いよ)
I'm feeling beat (=I m tired)
疲れたよ
I'm not in a mood
なんか気分が乗らないんだよ(元気が出ないんだよ)
I'm not up for it
そんなことをする気分じゃないよ(やる気が出ないんだよ)

●相手を褒める

楽しくプレイができたとき、困難な戦闘をうまく切り抜けられたとき、仲間が素晴らしい装備を手に入れたときなどは、相手を褒め、一緒に喜ぼう。

<相手の行動を褒める場合>
You did real great!
君はほんとにすごいよ！
Good job
よくやった
You made it! (または単に made it!)
やったね！
Excellent
すごいよ、かっこいいぜ

<相手の装備、外観を褒める場合>
Nice Looking
かっこいいよ
Cool outfit
かっこいい装備だね
Neat
すてきだよ

●言い間違いを正す、意味を尋ねる

入力ミスの訂正や、言い直しに使うフレーズも紹介しておこう。間違ったなら単に言い直せばいいだけなのだが、これらの表現も知っておくと便利だ。

会話例1)
Cody: Hey Dom
コーディー：やあ、ドム
Don: Huh? Who is Dom :P
ドン：えっ？ ドムってだれさ(^^;
Cody: Errr Don **even.**
コーディー：あああ、間違っちゃった、ドンだね
Don: hehehe hi Cody
ドン：ははは、やあ、コーディー

メモ："～ even"で「～の間違い」といった意味合いになる。

会話例2)
Don: HELP!
ドン：助けてぇ！
Cody: Where?
コーディー：どこだ？
Don: **nm** wrong macro
ドン：気にしないで、間違いのマクロ(あらかじめ登録したメッセージ)だよ

メモ："nm"はneverminldの略。言い直しというより、発言の取り消しに使われる。

Play Online

2 February No.032

発行人：染野正道
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03（3444）5797（編集部）
電話03（3444）5765（販売）
電話03（3444）5926（広告）
発行日：2001年2月1日（毎月1回1日発行）

編集長：長尾真樹

デスク：坂之上延隆

編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／遊佐孝之
多田羅洋平／星原昭典／若木洋一／岩田　篤

アートディレクター：小林亮輔

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei／HIWA／渡部　和生／高嶋　恵

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／
アイダックデザイン／田中早奈江

写真：大澤　誠／神田喜和／Shinya Aizawa／株式会社ディー

広告担当：大嶋清太／荒井美帆

渉外：市原　孝

販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二／吉川 靖

制作：中村寛文

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©2001 DigiCube Co., Ltd.

Play Online 3月号予告（1月24日発売）

パソコンではもちろんのこと、Dreamcastでもオンライン RPGが盛り上がりを見せている。次号では、2大オンラインRPG「EVERQUEST：THE SCARS OF VELIOUS」「ファンタシースターオンライン」を徹底攻略する。ネット上で困ったときに役立つ情報を厳選してお届けしよう。そのほか、「QUAKE Ⅲ：TEAM ARENA」「ジャイアンツ」「サクリファイス」「トゥームレイダー5：クロニクル」「DIABLO Ⅱ」拡張パックなど、2001年の話題作の最新情報を誌面が許す限り掲載する。

特別企画では、英語が苦手な人のために、海外サイトで情報を入手するコツや海外のプレイヤーと円滑にコミュニケーションを図る方法をお教えする。

Play Onlineホームページ

URL http://www.play-online.com/

最新ハードウェア情報をお伝えする新企画「Hardware Report」など、Web上でも続々コンテンツを増やしています。一度ご覧ください。

編集後記

■先日、深夜番組「CBSドキュメント」を見ていた。深刻化するさまざまな社会問題を敏腕のリポーターたちが鋭くえぐるという内容の報道番組である。その回は、なぜかリポーターたちの仕事場を紹介するコーナーがあり、広々とした個室（日本では社長クラス）に、ちょっとだけ雑に置かれている資料の山を指して、「散らかっているでしょう。いつもきちんとして見える彼らは、普段はこんな所で仕事をしているんですよ」と、あるリポーターが笑いながら話していた。そんな彼に、現在（年末進行中）の私の仕事場の状態をリポートされたくない。　　（長尾）

■すでにご存じの方もいると思いますが、2000年10月からPlay Onlineのホームページ上のコンテンツを拡充しています。これまでは、最新号のお知らせと掲示板しかありませんでしたが、CPUやビデオカードの評価記事をタイムリーにお届けする“Hardware Report”を中心に、ホームページ専用コンテンツを順次増やしていく予定です。弊誌のホームページを見たことがない方は、ぜひhttp://www.play-online.com/ にアクセスしてみてください。　　（坂之上）

■子供の名付けの参考にするために、姓名判断のホームページをのぞいてみた。名前を入力すると、その人の吉凶を鑑定してくれるのだが、これがなかなか面白い。本来の目的を忘れ、自分の回りにいる知人の運勢を鑑定してもらうと、“吉 世渡出世運”“大吉 人間成長運”といった良い結果もあれば、結婚して名前が変わったことで、運勢がかなり悪くなっている人もいた。ちなみにそのホームページによると、私の運勢は“半吉 浮草稼業運”である。浮草稼業運って何だ？　　（ヤナギ）

■以前バイクに乗っていたころのことをふと思い出して、何とはなしに最近の様子を調べてみた。ところがびっくり、中型クラスの2ストロークエンジンのバイクはもう国内では製造されていないし、10年前には43馬力だった車種の最新型は32馬力しか出ないようになっている！　バイク乗りのマナーが悪いのか、はたまた上からの規制がきついのか。人ごとながら、バイク業界の今後のことを考えて寂しくなってしまった。あの風を切る開放感は、ほかでは味わえない不思議な魅力は捨て難いのだけれど……。現役のライダーさん、今の時期、冬の寒さはつらいですが、負けずに頑張ってください。　　（ま）

■ここ最近、急に寒くなってしまった感があるが、なぜか編集部のあるフロアは暑い。私の席周辺だけなのかもしれないが、暑い。朝、家を出るときは冬らしくコートを着ていたりするが、編集部に着いたとたんに私は半袖シャツになってしまう。それぐらい暑いのだ。とはいえ、編集部員の中には、私のさらに上を行く人物がいる。彼はいつも、自分専用のミニ扇風機を稼動させているのだ。すげえぜ！　　（K児）

12月3日に、知人と一緒に新宿の「桜吹雪が風に舞う」というお店に行ってきた。ラーメンそのものも美味しいのだが、このお店の良さは店内のパフォーマンスにこそある。ラーメンが出来上がるごとに、店員が威勢よくかけ声を出すといったものだが、このパフォーマンスこそがよい。かけ声によって、活気溢れる雰囲気をつくり出し、それが心地よくなってくるのだ。その雰囲気づくりが、「また来たい」という気持ちにさせてくれる。食べながら思ったのは、このラーメン屋と雑誌作りの共通点だ。僕は居心地の良い定期誌とはどのようなものか？を常に考えている。また、パフォーマンスによる人の引き付け方も重要視している。機会があったら、より詳しく話したいと思う。　　（ゆ）

■テレビもラジオも持ってない。もともと、ほとんど見ないし聞かないので、別に支障はなかったのだが、1人暮らしも1年目に差し掛かり、生活に彩りが欲しいなぁ、などとふと思ったので、安いラジカセを買ってみた。そんなものを買ったのは久しぶりなので、かなりウキウキしながらスイッチを入れた。でも、安いラジカセなので、しょぼい音しか出ない。しばらく聞いてたら、なんかすごくわびしい気分になってきた。逆効果だ。もう付けないことにした。　　（ほ）

■最近、工事現場で防音と書かれた布をよく見掛ける。防音と書かれてはいるものの「お～い、メシ行こうや～タカさん」の声・・あの布は工事音を防いでも、人の声は通せる魔法の布らしいと村じゅうの噂。そんな訳がないので考えました。きっとあれは作業員を社会の雑音から、守るためなのではと・・・そんな布なら、包まれてみたいぞっと。出て来れそうにないですが・・・　　（こっ）

『Play Online』1月号のお詫びと訂正

p.100のSide Winder Force Feedback 2の製品紹介記事で、“Side Winder ForceFeedback 2は光学式トラッキング式ジョイスティックのニューモデル”とありますが、Side Winder Force Feedback 2は光学式トラッキング式と同等の機能を持った可変抵抗式であることが判明いたしました。関係者並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。なお、今号p.146のGamer's Pitに、光学トラッキング式及び可変抵抗式の説明を掲載しています。

広告索引／広告企業URL

表2見開き	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006	セガ	http://www.sonicteam.com/pso/
p.007,014,015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.008	セガ	http://www.sega.co.jp/
p.009,011	メディアクエスト＜㈱マイピック＞	http://www.mediaquest.co.jp/
p.010	P&A	http://www.panda.co.jp/
p.012	スクウェア	http://www.playonline.com/
p.013	アスキー	http://www.ascii.co.jp/pb/msp/
p.016	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	http://www.japan.ea.com/
p.141	オーバートップ	http://www.messe-sanoh.co.jp/

究極のトーナメントマッチが、究極の進化を遂げた！
Unreal™
TOURNAMENT
アンリアルトーナメント ゲーム・オブ・ザ・イヤー・エディション 正式ライセンス版
カオス：
切れ味鋭い剣の武器で通常のゲームとは一味違うゲーム性が楽しめる。
ロケットアリーナ™：
体力、所持武器、弾数など公平な条件で戦うゲーム。
60以上の新レベル：
練りこまれたレベルデザインの追加でさらに戦いはヒートアップ！
NOW ON SALE
Windows 95/98/Me
/2000/NT4.0
7,800YEN
GAME OF THE YEAR
EDITION
CYBER FRONT™
EPIC GAMES™
DIGITAL EXTREMES™
INFOGRAMES™
Unreal™ Tournament ©2000 Epic Games Inc. All rights reserved. Created by Epic Games Inc. in collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by Infogrames Inc. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment S.A. Unreal and the Unreal logos are trademarks of Epic Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
www.tsy.co.jp
ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL：03-5272-8955 / FAX：03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

Microsoft

CRIMSON SKIES™

１９３０年代、空に自由を追い求めたヤツらがいた。

恐慌後の荒廃したアメリカの空は、空賊たちの天下だった。
財宝を手に入れるために、次々と繰り広げられる
アクション シューティング&アクロバティック飛行。
希望を見失った街で、自由と名誉を賭けた冒険がはじまる。

まる子のもってけブラボー大作戦、展開中 2000.11.10→2001.1.15
オリジナルちびまる子ちゃんグッズプレゼント!
詳しくはこちらへ→ www.microsoft.com/japan/users/
注目ゲームの大特集も、やってます
©さくらプロダクション

セブンドリーム・ドットコム ジョイント プロモーション
dream.com 買いたいときに買いタイム! キャンペーン実施中
ネットで注文すれば、
セブンイレブン全店で受け取り可能!
詳しくは www.7dream.com

好評発売中

アクション シューティング ゲーム
マイクロソフト クリムゾン スカイ
〜財宝と美女をめぐる、空賊たちの冒険〜
www.microsoft.com/japan/games/

本製品は、Windows® 95、Windows 98、Windows 2000、Windows Me 対応です。
●Microsoft、Windows、Crimson Skies は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
●その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。
●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」(電話:03-5454-7985)までご連絡ください。

マイクロソフト株式会社
パーソナルシステム事業部

Play Online 2 2001
株式会社デジキューブ
2001年2月1日発行 毎月1回1日発行 第4巻第2号通巻32号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道 編集人／宮崎秀規 編集長／長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3444-5797(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3444-5926(広告)

T1117893020981

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©2001 DigiCube Co., Ltd.

雑誌17893-2 定価:980円 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi